ወልቂጤ ዩኒቨርሲቲ

" ድብብቆሽ ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ " ከሲኒማአውቶግራፊ አንፃር ትንተና

በ

ከበደ ፍቃዱ

በማህበረሰብ ሳይንስና ስነ ሰብ ኮሌጅ ለቴአትር ጥበባት ትምህርት ክፍል

ለባችለር ኦፍ አርትስ ዲግሪ ማሟያነት የቀረበ ጥናታ

ሚያዚያ 2017ዓ.ም

ወልቂጤ ዩኒቨርስቲ

" ድብብቆሽ ተከታታይ የቴሌቪዥን ድራማ" ከሲኒማአውቶግራፊ አንፃር ትንተና

በ

ከበደ ፍቃዱ

የጥናቱ አማካሪ

መምህርት ጫልቱ ተሰማ

በማህበረሰብ ሳይንስና ስነ ሰብ ኮሌጅ ለቴአትር ጥበባት ትምህርት ክፍል

ለባችለር ኦፍ አርትስ ዲግሪ ማሟያነት የቀረበ ጥናታዊ ፅሁፍ

ሚያዚያ 2017ዓ.ም

የአማካሪው ማረጋገጫ

ይህ ጥናታዊ ፅሁፍ በወልቂጤ ዩኒቨርስቲ የቴአትር ጥበባት ትምህርት ክፍል የመጀመሪያ ድግሪ ማሟያ መስፈርት መሰረት ድጋፍ የተደረገለት መሆኑን አረጋግጣለሁ።

የአማካሪው ስም______________________________

ፊርማ____________________________________

ቀን______________________________________

ይህ ጥናት በከበደ ፍቃዱ "ድብብቆሽ" ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ ከሲኒማአውቶግራፊ አንፃር ትንተና በሚል ርዕስ የሰራውን የመጀመሪያ ድግሪ ማሟያ ፅሁፍ የዩኒቨርስቲውን ጥራት እና ደረጃ ያሟላ ለቴአትር ጥበባት ትምህርት ክፍል ተቀባይነት መሆኑን ማረጋገጫ ነው።

ይህም በፈታኝ ኮሚቴ ተረጋግጧል።

ፈታኝ አንድ

ስም_____________________________

ፊርማ__________________________

ቀን____________________________

ፈታኝ ሁለት

ስም______________________________

ፊርማ____________________________

ቀን_____________________________

ምስጋና

ከሁሉም አስቀድሜ መቸር፣ መስጠት ለማይታክተው ለዓለም ንጉስ ለሆነው ልዑል እግዚአብሔር እና ለእናቱ ቅድስት ድንግል ማሪያም ምስጋና ይድረሳቸው ። ይህንን ጥናታዊ ፅሁፍ በምሰራበት ወቅት በትዕግስት እና በትጋት በፍፁም ትህትና ስህተቴን በማረም በማስተካከል ጠቃሚ ሀሳብ በመስጠት ከፍተኛ ድጋፍ ላደረገችልኝ አማካሪዬ መምህርት ጫልቱ ተሰማ ምስጋናዬ እጅግ ከፍ ያለ ነው ።በመጨረሻም ከፈጣሪ በታች ሙሉ ህይወታቸውን ገብረው እዚህ እንድደርስ ብዙ ዋጋ ለከፈሉልኝ በቃላት ለማልገልፃቸው ለአባቴ ፍቃዱ ወርቁ እና ለውድ ለእናቴ መስታወት ተፈሪ እንዲሁም የራሷን ህይወት ሳትኖር ለኔ ለኖረችው ውድ እህቴ እመቤት ፍቃዱ በተጨማሪም ለአክስቶቼ እና ለአጎቶቼ ከምስጋና በቀር የምከፍላችሁ ስለሌለኝ ፈጣሪ ዕድሜ እና ጤና ይስጣችሁ ።

አበርክቶ

እሱ ሳይኖር ህይወቱን በሙሉ ለኔ ለኖረውና ህልሜን እንዳሳካ ሁልጊዜ ከጎኔ ሳይለይ ብርታት ለሚሆነኝ ለውዱ እባቴ ፍቃዱ ወርቁ ይሁንልኝ።

አጠቃሎ

ይህ ጥናታዊ ጽሑፍ "ድብብቆሽ"ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ ከሲኒማ አውቶግራፊ አንጻር ትንተና በሚል ርዕስ የቀረበ ነው።በመሆኑም ይህ ጥናታዊ ጽሁፍ ትኩረት የሚያደርገው ድብብቆሽ ድራማ ከሲኒማ አውቶግራፊ አንጻር እንዴት ተሠርቶ ለተመልካች እንደቀረበ ከሲኒማአውቶግራፊ ቴክኒክ ጽንሰ ሃሳብ አንጻር ሲኒማ አውቶግራፈሩ እንዴት እንዳቀረበው ተንትኖ ያሳያል።ከዚህም በተጨማሪ አጥኚው ከሲኒማአውቶግራፊ ጽንሰ ሀሳብ ማለትም የሲኒማ አውቶግራፊ አላባውያን፣የሲኒማ አውቶግራፊ ኮምፖዚሽን፣የካሜራ ማዕዘን፣የካሜራ እንቅስቃሴ፣የካሜራ መጠን፣መብራት አጠቃቀም ጥቅሞች እና ምንነት ተንትኗል።እንዲሁም በትንተናው መሠረት የሲኒማ አውቶግራፊ ቴክኒኮች በድብብቆሽ ድራማ ላይ እንዴት ጥቅም ላይ እንደዋለ በትንተናው አስቀምጧል።በመጨረሻም የጥናቱን አላማ ለማሳካት ድራማውን ደጋግሞ በማየት የመረጃ ትንተና አድርጓል።በዚህ ትንተና ላይ ድብብቆሽ ድራማ ሲኒማ አውቶግራፊ ቴክኒኮችን በተገቢ መልኩ ተጠቅሟል።ቢሆንም ግን አንዳንድ ጊድለቶች እንዳለበት አጥኚው ተመልክቷል።

ማውጫ **ገፅ**

የአማካሪው ማረጋገጫ i

ምስጋና II

አበርክቶ III

አጠቃሎ IV

ምዕራፍ አንድ VII

መግቢያ 1

1.1 የጥናቱ ዳራ 2

1.2 የጥናቱ አላማ 4

1.3 የጥናቱ ጠቀሜታ 4

1.4 ጥናቱ የሚያነሳቸው ጥያቄዎች 5

1.5 የጥናቱ ወሰን 5

1.6 የጥናቱ ዘዴ 5

1.7 የጥናቱ አወቃቀር 6

1.8 በጥናት ወቅት ያጋጠሙ ችግሮች 6

ምዕራፍ ሁለት 8

2\. የተዛማጅ ፅሁፍ ቅኝት 8

2.1 የሲኒማቶግራፊ ምንነት 8

2.2 ሲኒማቶግራፊ ምንድን ነው? 8

2.3 ሲኒማቶግራፊር ማን ነው? 9

2.4. የሲኒማቶግራፊ አላባውያን 9

2.4.1 ኮምፖዚሽን 9

2.4.2 የኮምፖዚሽን አላባውያን 10

2.4.3 መስመሮች 10

2.4.4 ቅርፅ 11

2.4.5 መጠነ ቁስ 12

2.4.6 እንቅስቃሴ 13

2.5 የኮምፖዚሽን መርሆች 15

2.5.4.1 የግንባር ክፍል 19

2.5.4.2 የእይታ ክፍል 20

2.5.4.3 ጥልቀት 20

2.6 የዕይታ አንፃር 21

2.6.5.1 የይዘት ኮንቲኒቲ.. 23

2.6.5.2 የአቀማመጥ... 23

2.6.5.3 የጊዜ ኮንቲኒቲ.. 23

2.6.5.4 የእንቅስቃሴ 24

2.6.5.5 180° ህግ.. 24

2.7. የካሜራ ማዕዘን 24

2.8 የተዛማጅ ጥናት ቅኝት 24

ምዕራፍ ሶስት 26

3.የመረጃ ትንተና.. 26

3.1 የ"ድብብቆሽ ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ አጭር መግለጫ 26

3.1.1.የ"ድብብቆሽ" ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ ኮምፖዚሽን.................................... 27

3.1.2 የ"ድብብቆሽ" ድራማ ተከታታይነት.. 34

3.1.3 የ"ድብብቆሽ" ድራማ የካሜራ ማዕዘን 35

3.1.4 የ"ድብብቆሽ "ድራማ የቀረፃ መጠን 37

3.1.5 የ"ድብብቆሽ "ድራማ የካሜራ እንቅስቃሴ 37

3.1.6 የ"ድብብቆሽ"ድራማ የመብራት አጠቃቀም 38

ምዕራፍ አራት... 42

4 ማጠቃለያ እና የመፍትሄ ሐሳብ... 42

4.1 ማጠቃለያ 42

4.2 የመፍትሔ ሐሳብ 43

ዋቢ መፅሐፍት 44

አባሪ 45

ምዕራፍ አንድ

መግቢያ

የቴሌቭዥን ድራማ አንድ እዉነተኛን ወይም የምናባዊ ፈጠራ ዉጤት የሆነን ታሪክ ተንቀሳቃሽ ምስልና ድምጽን በማዋሃድ በስክሪን ላይ የሚያስቃኝ የእይታ ጥበብ ነዉ። /Wikipedia/https;www.video editing stage.com/camera angles htm/ ይህም ጥበብ የብዙ ሙያዎች ቅንብር ዉጤት ነው። በስሩ ከሚያካትታቸው ሙያዎች ውስጥም ዝግጅት፣ ሲኒማቶግራፊ፣ ብርሃን፣ ድምጽ፣ ኤዲቲንግ፣ የገጽ ቅብ የመሳሰሉት ናቸው። በነዚህ ሙያዎች ዉስጥም ባለሙያዎቹ የየራሳቸውን አሻራ በድራማ ስራ ላይ ያሳርፋሉ። የነዚህ ባለሙያዎች የተናጠል ስራ ብቃት እና ጥራት ለድራማው ስኬት መሰረታዊ ግብዓት ናቸው። የባለሙያዎቹ የግል ብቃት ብቻ ሳይሆን ከሌሎች ባለሙያዎች ጋር ተቀናጅቶ የመስራት ክህሎት

ያስፈልጋል።በሃገራችን ኢትዮጵያም በፊልም ኢንደስትሪዉ ዉስጥ የተለያዩ የቴሌቬዥን ድራማ ባለሙያዎች ቁጥራቸው እየተበራከተ መጥቷል። በባለሙያዎቹ የሚመረተዉም የቴሌቬዥን ድራማ ቁጥር ከነበረው እድገት እያሳየ ነው። በነዚህ ባለሙያዎች የሚመረቱትም ድራማዎች በተለያየ ዘርፍ ባለሙያዎቹ ባላቸው የተለያየ የእውቀት ደረጃ ሊሆን ይችላል፣ ወይም ባላቸው አብሮ የመስራት አቅም፣ ለስራው መሳካት

በሚያደርጉት የጥረት መጠን የመሳሰሉት ምክንያቶች የድራማዎቹ የጥራት ደረጃ የተለያዩ ደረጃዎች አሏቸው።

አንዳንዶቹ የቴሌቬዥን ድራማዎች የተዋንያኑ ትወና ጥሩ ይሆንና ሲኒማቶግራፊው ወይ ደግሞ የገፅ ቅቡ ወይም ጽሁፉ ወይም ዝግጅቱ ጥሩ ያልሆነ ሊሆን ይችላል። ስለዚህ አንድ የቴሌቬዥን ድራማ የብዙ ባለሙያዎች ቅንጅት እንደመሆኑ መጠን ሁሉም ባለሙያ የየራሱን ሃላፊነት በሚገባ በመወጣት ጥሩ ስራ ለመስራት መጣር አለበት።የዚህ ጥናት ጽሁፍ “’ድብብቆሽ ተከታታይ የቴሌቬዥን ድራማ ከሲኒማቶግራፊ አንፃር”በሚል ርዕስ የተመረጠ ድራማ ከሲኒማቶግራፊ ፅንሰ ሃሳብ አንጻር ይተነትናል።በተጨማሪም

ሲኒማቶግራፊው ታሪካቸውን ለመናገር የተዋሃደበትን ቴክኒክ ይተነትናል።በዘመናዊው የቴሌቪዥን ድራማዎች ዓለም፣ ሲኒማቶግራፊ የትረካውን ጥራት እና የተመልካቹን ስሜታዊ ተሳትፎ በመገንባት ረገድ ወሳኝ ሚና ይጫወታል። የብርሃን አጠቃቀም፣ የካሜራ እንቅስቃሴ፣ የምስል አቀማመጥ እና የቀለም አጠቃቀም የሲኒማቶግራፊ ቴክኒኮች አንድን ተራ ታሪክ ወደ አስደናቂ የእይታ ልምድ ሊለውጡት ይችላሉበዚህ ረገድ፣ “ድብብቆሽ” የተሰኘው ተከታታይ የቴሌቪዥን ድራማ በሲኒማቶግራፊው ጥራት እና በታሪኩ አተራረክ ረገድ ትኩረት ያደረገ ነው።

“ድብብቆሽ” በውስብስብ ገጸ-ባህሪያት፣ በከፍተኛ ውጥረት እና በስሜታዊ ድራማ የተሞላ ተከታታይ ድራማ ነው። ይህ ተከታታይ ድራማ በሲኒማቶግራፊው አማካኝነት ተጨባጭነትን በመፍጠር እና የተመልካቹን ስሜታዊ ተሳትፎ በማሳደግ ረገድ ከፍተኛ ስኬት አሳይቷል። የድራማው ዳይሬክተር እና ሲኒማቶግራፈር በብርሃን፣ በካሜራ እንቅስቃሴ እና በምስል አቀማመጥ ላይ ያደረጉት ጥንቃቄ የተሞላበት አቀራረብ፣ ተመልካቹ በታሪኩ ውስጥ እንዲሳተፍ እና የገጸ-ባህሪያቱን ስሜት እንዲጋራ አስችሎታል። ሲኒማቶግራፊ (Cinematography) ማለት ፊልምን ወይም የቴሌቪዥን ፕሮግራምን በእይታ የመቅረጽ ጥበብ እና ሳይንስ ነው። ከግሪክ ቃላት "kinesis" (እንቅስቃሴ) እና "graphein" (መጻፍ) የተገኘ ሲሆን በጥሬው ሲተረጎም "እንቅስቃሴን መጻፍ" ማለት ነው። ሲኒማቶግራፊ የፊልም አሰራር ወሳኝ አካል ሲሆን የታሪኩን ስሜት፣ ድባብ እና መልዕክት ለማስተላለፍ ትልቅ ሚና ይጫወታል።

ይህ ሪሰርች “ድብብቆሽ” የተሰኘውን ተከታታይ የቴሌቪዥን ድራማ ከሲኒማቶግራፊ አንፃር በመተንተን፣ የሲኒማቶግራፊ ቴክኒኮች በድራማው ላይ ተጨባጭነትን እና ስሜታዊ ተሳትፎን ለመፍጠር እንዴት እንደተጠቀሙበት ይመረምራል። በተለይም የብርሃን አጠቃቀም፣ የካሜራ እንቅስቃሴ፣ የምስል አቀማመጥ እና የቀለም አጠቃቀም በድራማው ላይ ያላቸውን ሚና በመተንተን፣ የሲኒማቶግራፊው ጥበብ በታሪኩ አተራረክ እና በተመልካቹ ስሜት ላይ እንዴት ተጽዕኖ እንደሚያሳድር ለመረዳት ይሞክራል።

1.1 የጥናቱ ዳራ

የቴሌቪዥን ድራማዎች በዘመናችን የመዝናኛ እና የመረጃ ምንጭ ከመሆን ባለፈ፣ የባህል እና የማህበራዊ እሴቶች መገለጫ ሆነዋል። በተለይም በቅርብ ዓመታት፣ የቴሌቪዥን ድራማዎች ጥራት እና ተወዳጅነት እየጨመረ በመምጣቱ፣ የሲኒማቶግራፊ ሚና በከፍተኛ ደረጃ እየጎላ መጥቷል። ሲኒማቶግራፊ፣ የብርሃን

አጠቃቀም፣ የካሜራ እንቅስቃሴ፣ የምስል አቀማመጥ እና የቀለም አጠቃቀምን ጨምሮ፣ አንድን ታሪክ በእይታ መልክ ለመግለጽ የሚረዳ ጥበብ ነው።በዚህ አውድ ውስጥ፣ “ድብብቆሽ” የተሰኘው ተከታታይ የቴሌቪዥን ድራማ በሲኒማቶግራፊው ጥራት እና በታሪኩ አተራረክ ረገድ ልዩ ትኩረት የሚስብ ነው። “ድብብቆሽ” ውስብስብ ገጸ-ባህሪያትን፣ ከፍተኛ ውጥረትን እና ስሜታዊ ድራማን የያዘ ሲሆን፣ በሲኒማቶግራፊው አማካኝነት በሚገባ አቅርቧል። የድራማው ዳይሬክተር እና ሲኒማቶግራፈር በብርሃን፣ በካሜራ እንቅስቃሴ እና በምስል አቀማመጥ ላይ ያደረጉት ጥንቃቄ የተሞላበት አቀራረብ፣ ተመልካቹ በታሪኩ ውስጥ እንዲሳተፍ እና የገጸ-ባህሪያቱን ስሜት እንዲጋራ አስችሎታል።

“ድብብቆሽ” በኢትዮጵያ የቴሌቪዥን ድራማ ታሪክ ውስጥ አዲስ ምዕራፍ የከፈተ ድራማ ተደርጎ ሊወሰድ ይችላል። ድራማው በሲኒማቶግራፊው ጥራት ብቻ ሳይሆን፣ በታሪኩ አቀራረብ እና በገጸ-ባህሪያቱ አፈጻጸም ጭምር ተመልካቾችን መማረክ ችሏል። ይህ ስኬት የሲኒማቶግራፊ ጥበብ በቴሌቪዥን ድራማዎች ላይ ያለውን ወሳኝ ሚና የሚያሳይ ነው።ይህ ሪሰርች “ድብብቆሽ” የተሰኘውን ተከታታይ የቴሌቪዥን ድራማ ከሲኒማቶግራፊ አንፃር በመተንተን፣ የሲኒማቶግራፊ ቴክኒኮች በድራማው ላይ ተጨባጭነትን እና ስሜታዊ ተሳትፎን ለመፍጠር እንዴት እንደተጠቀሙበት ይመረምራል። በተለይም የብርሃን አጠቃቀም፣ የካሜራ እንቅስቃሴ፣ የምስል አቀማመጥ እና የቀለም አጠቃቀም በድራማው ላይ ያላቸውን ሚና በመተንተን፣ የሲኒማቶግራፊው ጥበብ በታሪኩ አተራረክ እና በተመልካቹ ስሜት ላይ እንዴት ተጽዕኖ እንደሚያሳድር ለመረዳት ይሞክራል። በኢትዮጵያ የቴሌቪዥን ድራማዎች ውስጥ የሲኒማቶግራፊን ሚና ለመዳሰስ እና ለወደፊት የድራማ ስራዎች ጠቃሚ ግንዛቤዎችን ለመስጠት ያለመ ነው። “ድብብቆሽ” በሲኒማቶግራፊው

ጥራት እንዴት ስኬታማ እንደሆነ በመመርመር፣ ሌሎች የቴሌቪዥን ድራማዎችም ይህንኑ አቀራረብ እንዲከተሉ ለማበረታታት ይረዳል።አጥኚው ድብብቆሽ የተሰኘውን የአማርኛ የቴሌቪዥን ድራማ ከሲኒማአውቶግራፊ አንጻር እንዴት እንደተሰራ ይዳሰሳል፤ ድብብቆሽ ተከታታይ የቴሌብቭዥን ድራማ ከሲኒማ አውግራፊ አንፃር ለመስራት ያነሳሳው ምክንያት ተከታታይ የቴሌብቭዥን ድራማዎች ሲሰሩ ጥራታቸውን ጠብቀው እንዲሰሩ ያለመ ሲሆን፤ ድብብቆሽ የቴሌቪዥን ድራማ ከዚህ በፊት ከሲኒማ አውቶግራፊ አንፃር ተሠርቶ ስለማያውቅ በድራማው ውስጥ ጠንካራ እና ደካማ ጎኖችን ለይቶ በማውጣት

አዲስ ለሚወጡ የቴሌቭዥን ድራማዎች ከሲኒማ አውቶግራፊ አንጻር ተሻሽለው ለተመልካች እንዲቀርቡ በማሰብ ነው።

1.2 የጥናቱ አላማ

1.2.1 የጥናቱ አብይ አላማ

የዚህ ጥናት ዋና አላማ "ድብብቆሽ" የተሰኘውን ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ ከሲኒማ አቶ ግራፊ አንጻር መተንተን ነው።

1.2.2 የጥናቱ ንዑስ አላማ

*** የሲኒማ አውቶግራፊ ጽንሰ ሀሳብ ምንነት ማሳየት**

* የደብብቆሽ ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ የመብራት   አጠቃቀም እንዴት እንደሆነ ማሳየት

* የድብብቆሽ ተከታታይ የቴሌቪዥን ድራማ የምስል ቅንብር እንዴት እንደተጠቀመ ማሳየት

* የድብብቆሽ ተከታታይ የቴሌቪዥን ድራማ የቀረጸ መጠን እንዴት እንደተጠቀመ ማሳየት

1.3 የጥናቱ ጠቀሜታ

ሲኒማቶግራፊ ከካሜራ ጀምሮ እስከ ብርሃን ድረስ በስክሪን ላይ የሚታዩ ምስሎች እንዲታዩ የሚያደርግ አንዱ የስራ ሂደት ዘርፍ ነው። በመሆኑም በቴሌቬዥን ድራማ አሰራር ሂደት ውስጥ ጉልህ ድርሻ አለው። በዚህ ጥናትም የሚገኘው ጥቅም ስለ ሲኒማቶግራፊ ጽንሰ ሃሳብ ከተለያዩ ምንጮች በማብራራትና በማጣቀስ በዘርፉ የተሰማሩ የዘርፉ ባለሙያዎች የተሻለ ስራ እንዲሰሩ ያደርጋል።በድብብቆሽ ድራማ ላይ የተተገበሩ የሲኒማአውቶግራፊ ግብዓቶች በዝርዝር ተንትኖ ማሳየት ፣ስለ ሲኒማ አውቶግራፊ ምንነት በመተንተን መረጃ መስጠት፣ስለሲኒማአውቶግራፊ ምንነት እና አላባዊያኖች መረጃ መስጠት ::ይህ ጥናት በተመሳሳይ ርዕሰ ጉዳይ ጥናት ለሚያደርጉ አጥኝዎች እንደማጣቀሻነት ያገለግላል። በተጨማሪም

በሃገራችን የሚሰሩ ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማዎች ሲኒማቶግራፊያቸው በተሻለ ሁኔታ እንዲሠራ ጥቆማ ይሰጣል።

1.4 ጥናቱ የሚያነሳቸው ጥያቄዎች

*የሲኒማ አውቶግራፊ ፅንሰ ሃሳብ ምንድን ነው?

*ድብብቆሽ ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ ከሲኒማ አውቶግራፊ አንጻር ምን ይመስላል?

*ድብብቆሽ ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ ከሲኒማአውቶግራፊ ቴክኒኮች አንጻር የነበሩ ደካማ እና

ጠንካራ ጎኖች ምን ይመስላል ?

1.5 የጥናቱ ወሰን

ይህ ጥናታዊ ጽሁፍ በአቤኔዘር ፍቃዱ እና በሚክያስ ተሾመ የተፃፈ እና በናብ ፊልምስ production የተዘጋጀ"ድብብቆሽ" የተሰኘ ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ ከሲኒማ አውቶግራፊ አንጻር መተንተን ላይ የሚወሰን ይሆናል።

1.6 የጥናቱ ዘዴ

ይህ ጥናት የሚጠናበት የጥናት ዘዴ አይነት ኳሊቴቲቭ /qualitative research/ ዘዴ ነው። ይህ የጥናት ዘዴ የተመረጠበት ምክንያትም ድራማው ከሲኒማትግራፊ ጽንሰ ሃሳብ አንፃር ስለሚተነተን ነው። የዚህ ጥናት አቅራቢ ጥናቱ ተዓማኒና በመረጃ የተደገፈ እንዲሆን የተለያዩ የአጠናን ስልቶችን ተጠቅሟል። ስለሲኒማቶግራፊ ምንነትና እንዴት ተግባራዊ ሊሆን እንደሚችል ለማሳየት የተለያዩ መጽሃፍትን፣ የህትመት ውጤቶችን፣ ኢንተርኔት መረጃ ምንጮችን መረጃ ለመሰብሰብና ለማጠናከር ጥሯል።

1.6.1 የጥናቱ መረጃ መሰብሰቢያ ዘዴ

አጥኚው ይህን ጥንታዊ ፅሁፍ ሲሰራ የተለያዩ መረጃ መሰብሰቢያ ዘዴዎችን የተጠቀመ ሲሆን ይሄውም መዛግብት እና ምልከታን ተጠቅሟል::

1.6.1.1 መዛግብት

መዛግብት ማለት በቤተ መዘክር የሚገኙ የታሪክ መዛግብት ፣ጋዜጦችን፣መፅሀፍቶችን፣መፅሄቶችን ሲሆን መዛግብት መርማሪው ስለፈለገው ጉዳይ ይህን ወቅታዊ ጉዳይ መረጃ ለመሰብሰብ ሲነሳ ሊጠቀምባቸው የሚችሉ ጠቃሚ ነገሮች ናቸው ።

1.6.1.2 ምልከታ

እልም እሸቱ።"መሰረታዊ የምርምር ዘገባ ዘዴ"በሚለው መፅሀፍ ስለ ምልከታ እንዲህ በማለት ገልጾታል ። "ምልከታ አይተን የምናልፈው ሳይሆን ለታቀደለት መሰረታዊ አላማ መልስ ለማግኘት ሲባል ሚከናወን ትኩረት እና ምርምር የሚጋብዝ መረጃ መሰብሰቢያ ዘዴ ነው ።"(1995:69) ምልከታ ማለት ድራማውን በምንመለከትበት ጊዜ ቪዲዮውን ደጋግሞ በማየት ፣እያቆሙ ማስታወሻ በመፃፍ ፎቶዎችን በመያዝ የሚቀርብ የጥናታዊ ፅሁፍ መረጃ መሰብሰቢያ ዘዴ ነው ።

1.7 የጥናቱ አወቃቀር

የዚህ ጥናታዊ ጽሑፍ አወቃቀር በአራት ምዕራፍ የተከፈለ ነው።በምዕራፍ አንድ መግቢያ እና የጥናቱ ዳራ፣ የጥናቱ አብይ አላማ፣የጥናቱ ንዑስ አላማ፣የጥናቱ አነሳሽ ምክንያት ፣የጥናቱ ጠቀሜታ ፣ጥናቱ የሚያነሳቸው ጥያቄዎች ፣የጥናቱ ወሰን፣የጥናቱ ዘዴ፣የጥናቱ መረጃ መሰብሰቢያ መንገዶች፣የጥናቱ አወቃቀር፣በጥናቱ ወቅት ያጋጠሙ ችግሮች ያጠቃልላል።በምዕራፍ ሁለት የተዛማጅ ስራ ቅኝት እና የንድፍ ሐሳብ ቅኝት ፣ስለ ሲኒማአውቶግራፊ ምንነት፣የሲኒማአውቶግራፊ ቴክኒኮችን የካትታል።ምዕራፍ ሶስት የ"ድብብቆሽ"ድራማ አጭር ታሪክ ፣"ድብብቆሽ"ድራማ ከሲኒማአውቶግራፊ ቴክኒኮች አንፃር ትንተና ላይ ያተኮረ ሲሆን በተጨማሪም በምዕራፍ አራት ማጠቃለያ፣የመፍትሔ ሐሳብ እና ዋቢ መፅሐፍትን ያካትታል።

1.8 በጥናት ወቅት ያጋጠሙ ችግሮች

አጥኚው ይህን ጥናታዊ ፅሁፍ በሚሰራበት ወቅት ያጋጠሙትን ችግሮች አስቀምጧል።

- ✓ አጥኚው ጥናቱን በሚሰራበት ወቅት የመረጃ እጥረት ማለትም የአማርኛ ድራማ ላይ እና ሲኒማአውቶግራፊ ላይ የተጻፉ መጽሐፍትን ያለማግኘት ችግር አጋጥመውታል። ይህም ጥናቱ ውስንነት እንዲኖረው አድርጎታል።
- ✓ የመፍትሔ ሀሳብ

አጥኚው ጥናቱን በሚሰራበት ወቅት ያጋጠሙትን ችግሮች ድራማ ላይ እና ሲኒማአውቶግራፊ ላይ የተጻፉ የእንግሊዝኛ መጽሐፍትን በመጠቀም የገጠሙን ችግሮች ለመቅረፍ ሞክሯል።

ምዕራፍ ሁለት

2. የተዛማጅ ፅሁፍ ቅኝት

2.1 የሲኒማቶግራፊ ምንነት

2.2 ሲኒማቶግራፊ ምንድን ነው?

የድራማ ስራ የብዙ ሙያዎች ቅንጅት እንደመሆኑ መጠን ከነዚህ ሙያዎች ዉስጥ ደግሞ ሲኒማቶግራፊ አንዱና ዋነኛው ነው። በድራማ ስራ ላይ በምስል በሚታዩ ነገሮች ላይ ከፍተኛ ድርሻ አለው።

ሲኒማቶግራፊ የሚለው ቃል ከሁለት የግሪክ ቃሎች የተወሰደ ነው። እነሱም ''kinema'' እንቅስቃሴ እና ''graphien'' መመዝገብ ማለት ነው። አንድ ላይ እንቅስቃሴን መመዝገብ ማለት ነው። በድራማ ዉስጥ ሲሆን ደግሞ ተንቀሳቃሽ ምስልን መቅረጽ ማለት ይሆናል ማለት ነው።

ብሌይን ብራውን ''cinematography theory and practice'' በተሰኘው መፅሃፍ ውስጥ

''Cinematography is more than the mere act of photography. It is the procces of taking idea, words, actions, emotional subtext, tone and all other forms of non-verbal communication and rendering them in visual terms.'' ይላል።

ሲኒማቶግራፊ ምስልን እንዳለ ከማንሳትም በላይ ነው። የድራማውን ሃሳብ፣ ቃላቶች፣ ድርጊቶች፣ የስሜት አውዶች፣ድባብና ሌሎች ቃላዊ ያልሆኑ መግባቢያዎችን በመዉሰድ ወደሚታይ ቋንቋ የመተርጎም ሂደት ነው። እነዚህም ነገሮች ተግባራዊ የሚሆኑት በቀረፃ ወቅት ተግባራዊ በሚሆኑት የቀረፃ መጠን፣ የካሜራ እንቅስቃሴ፣ የካሜራ ማዕዘን፣የሙብራት አጠቃቀም፣ በምስል ዉስጥ ያለው ኮምፖዚሽን አጠቃቀምና ጥቅም ላይ የዋሉባቸው መንገዶች ናቸው።ጥሩ ሲኒማቶግራፊ ማለት አንድን ትዕይንት ለመቅረጽ በተፈለገው የካሜራ ማዕዘን፣ የካሜራ እቅስቃሴ ዉይም የብርሃን መጠን ሳይሆን ትዕይንቱ በሚፈልገው የስሜት ደረጃና መልዕክት ልክ መቅረፅ ማለት ነው። ለዚህ ደግሞ የትኞቹ ቴክኒኮች ለየትኞቹ ስሜቶች፣

ድባብና መልዕክት ተስማሚ እንደሆኑ ማወቅ ተገቢ ነው። ለምሳሌ የሃዘን ድባብ ዉስጥ ያለ ትዕይንት ላይ ደምቅና ብርሃናማ የሆነ መብራት ጥቅም ላይ ሊዉል አይችልም።

2.3 ሲኒማቶግራፈር ማን ነው?

ሲኒማቶግራፈር ወይም ዳይሬክተር ኦፍ ፎቶግራፊ በድራማ ስራ ዉስጥ የመብራትና የካሜራ ክረው ሃላፊ ወይም መሪ ነው። የካሜራ አይነት፣ ሌንስ፣ ፊልተሮችን፣ የካሜራ እንቅስቃሴ፣ የቀረፃ መጠን፣ የብርሃንና ቀለም ጉዳዮችን የሚሰራው ሲኒማቶግራፈር ነው። ስክሪን ላይ የሚታዩ ምስሎችና የሚካተቱ ነገሮች በጠቅላላ ሲኒማቶግራፈሩን የሚመለከቱ ጉዳዮች ናቸው። ስክሪን ላይ የሚታዩት ነገሮች ማለትም የሲኒማቶግራፈር የካሜራና የኮምፖሲሽን ጉዳዮች ሃላፊነት የሚወሰነው እንደ ዳይሬክተሩ ይወሰናል። አንዳንድ ዳይሬክተሮች ሙሉ ሃላፊነቱን ለሲኒማቶግራፈሩ ይሰጡታል፣ ሌሎች ደግሞ እነሱ የሚፈልጉትን ነገር ይናገሩና የሲኒማቶግራፈሩ ስራ የተባለውን ነገር ተግባር ላይ ማዋልና በተባለው መስራት ብቻ ይሆናል ማለት ነው። /Wikipedia/ ብዙን ጊዜ በትልልቅ ፕሮዳክሽን የሚሰሩ የድራማ ስራ ሂደት ላይ ሲኒማቶግራፈር ካሜራ ይዞ አይቀርፅም፣ ይልቁንም ካሜራማኑንና ከካሜራ ጋር የሚያያዙ ነገሮችን ይቆጣጠራል። ነገርግንበአነስተኛፕሮዳክሽንላይሲኒማቶግራፈሩምካሜራማኑም አንድ ሰው ሊሆን ይችላል። /Wikipedia/

2.4. የሲኒማቶግራፊ አላባውያን

2.4.1 ኮምፖዚሽን

“Good composition is arrangement of pictorial elements to form a unified, harmonious whole.”ጆሴፍ ቪ.ማሴሊ ‘’The five c’s of cinematography’’ ጥሩ ኮምፖዚሽን ምስል ላይ የሚታዩ ነገሮች በሙሉ አንድ የሆኑና የተዋሃዱ ለማድረግ የሚደረግ አቀማመጥ ነው። ይህንም ዉህደት ለመፍጠር ሲኒማቶግራፈሩ የአክተሩን፣ የቁሶችን ወዘተ. አቀማመጥ ይወስናል። ጥሩ ኮምፖሲሽን ቅርጽና /ተዋንያኖችና ቁሶች የሚቀመጡበት ቅርጽ/ ይዘቱን /በምስሉ ዉስጥ የተካተቱት ነገሮች/ በጥሩ ሁኔታ በማቀናበር ተመልካች ትኩረት እንዲያደርግ የተፈለገበት ቦታ ላይ ብቻ ትኩረት እንዲያደርግ ማድረግ ያስችላል።ስክሪን ላይ የሚታዩትን ነገሮች በሙሉ ሲኒማቶግራፈር የሚያቀናብርበት መንገድ ተመልካች የቱን መመልከት እናዳለበት፣ ምን መመልከት እንዳለበትና ከየትኛው ቀጥሎ የትኛውን ማየት ያለበትን ቅደም ተከተል ጨምሮ ለተመልካች መናገር ይቻላል። አንድን ምስል ለማቀናበር ከፍተኛ ጥረትና ትኩረት ያስፈልጋል።

ተራው ሰው እንደሚያየው አንድን ምስል ዝም ብሎ እንዳለ አድርጎ ማንሳት ቢሆን ኖሮ ሲኒማቶግራፈር የሚባለው ሰው ባላስፈለገ ነበር። ነገር ግን የሚታየው ምስል ብቻውን ያለምንም ንግግር፣ ድምጽ ወይም ተጨማሪ ማብራሪያ ትርጉም፣ ስሜት፣ድባቡንና ሊተላለፍ የተፈለገውን መልዕክት ብቻውን መግለጽ መቻል አለበት።

2.4.2 የኮምፖዚሽን አላባውያን

የኮምፖዚሽን አላባዉያን አለማቀፋዊ መግባቢያን የሚጠቀሙ ሲሆኑ በሁሉም ተመልካች ላይ ተመሳሳይ የሆነ በሁሉም ተመልካች ላይ ተመሳሳይ የስሜት ምላሽን የሚያሳርፉ ናቸው። እነዚህ አላባውያኖች በአግባቡ፣ ጥበባዊና ገላጭ በሆነ መንገድ ሲኒማቶግራፈሩ ከተጠቀመባቸው ሊተላለፍ የተፈለገውን ድባብና መልዕክት በቀላሉ መግለፅ ይቻላል። /ጆሴፍ ቪ.ማሴሊ፣ The 5 c's of cinematography፡ 200/

2.4.3 መስመሮች

የኮምፖዚሽን መስመር የሚባለው በምስሉ ላይ የምናገኛቸው ሃሳባዊ መስመሮች ናቸው። በምስሉ ላይ የሚታዩ ሰዎች፣ ቁሳቁሶች፣ ህንፃወች፣ ዛፎች፣ ተሽከርካሪዎች፣ የቤት ዕቃወች ወዘተ. የሚቀመጡበት መንገድ ቀጥ ያለ መስመር ላይ፣ እጥፋት (curved) ያለው መስመር፣ ቋሚ፣ አግዳሚ፣ ሰያፍ ወይም በነዚህ የትኛዉም ቅንጅት ሊቀመጥ ይችላሉ። ሃሳባዊ መስመሮቹ ነገሮችን በማስቀመጥ ብቻ ሳይሆን በሚታየው ምስል ውስጥ ያለው አካል እንቅስቃሴ ወይም ደግሞ ካሜራው የሆነን እንቅስቃሴ ሲከተል በዚህ እንቅስቃሴ ውስጥ የተመልካች አይን የሚከተለው መስመር ይፈጠራል። ስለዚህ ኮምፖዚሽኑ ላይ ተፅዕኖ የሚፈጠሩት መደበኛወቹ የሃሳብ መስመሮች ብቻ ሳይሆኑ እነዚህ የእንቅስቃሴ መስመሮችም አስተዋፅኦ አላቸው። /ጆሴፍ ቪ.ማሴሊ፣ The 5 c's of cinematography፡ 200-202/

- ቀጥታ መስመሮች፡- ብዙ ጊዜ ቀጥታ መስመሮች የጥንካሬንና የጀግንነትን ስሜት ይፈጥራሉ
- በስሱ ያታጠፉ መስመሮች፡- የሴትነትንና በቀላሉ የሚጎዳ ነገርን ይወክላሉ
- በጣም የታጠፉ መስመሮች፡- ድርጊትንና ድምቀትን ይወክላሉ

- ረጅም አግድም መስመሮች፡- ፀትታንና እረፍትን ይወክላሉ

- ረጅም ቋሚ መስመሮች፡- ጥንካሬንና አይበገሬነትን ይወክላሉ

- ትይዩ ሰያፍ መስመሮች፡- ድርጊትን፣ ሃይልን፣ ጥሰትን ይወክላሉ

- ተቃራኒ ሰያፍ መስመሮች፡- ፍካትን፣ ሳቅንና ደስተኛነትን ያመለክታሉ

- ቀጭን መስመሮች፡- ፀትታንና ሰላማዊነትን ይወክላሉ

- ዚግዛግ መስመሮች፡- አለመረጋጋትን ያሳያሉ

- ሰያፍ መስመሮች፡- ድርጊትንና አለመረጋጋትን ይወክላሉ

2.4.4 ቅርፅ

ሁሉም ነገሮች ተፈጥሮአዊም ይሁኑ ሰው ሰራሽ የራሳቸው የሆነ ቅርፅ አላቸው። አካላዊ ቅርፆች በቀላሉ ይለያሉ።በተመልካች አይን እይታ ከአንድ ነገር ወደ ሌላ ነገር የሚደረግ የእይታ እንቅስቃሴ የሚፈጠርን ቅርፅ መለየት ካልተጠቀሰ በቀር መለየት ከባድ ነው። እንደነዚህ አይነት ቅርጾች በተመልካቹ አእምሮ ብቻ ያሉ ናቸው።ከአንድ ሰው ወደ ሌላ ሰው ወይም ከአንደ ነገር ወደ ሌላ ነገር የሚደረግ የአይን እንቅስቃሴ ቅርፅ ሶስት ማዕዘን፣ ክብ ወይም ሌላ ቅርፅ ሊፈጥር ይችላል። እነዚህ በተመልካች የእይታ እንቅስቃሴ የሚፈጠሩ ቅርፆች ደስ የሚል ስነውበታዊ ተፅዕኖ አላቸው። እነዚህ ቅርፆች የሚፈጠሩት በሁለትዮሻዊ ዕይታ (2D) ብቻ ሳይሆን በጥልቀት(Depth) ምስሉንም በመመልከት ማለትም ከምስሉ ፊት ለፊት እስከ ኋላው ድረስ በመመልከት ነው።/ጆሴፍ ቪ.ማሴሊ፣ The 5 c's of cinematography፡ 202-204/

- የተመልካቹ የእይታ እንቅስቃሴ የሶስት ማዕዘን ቅርፅ ከተፈጠረ ጥንካሬን፣ መረጋጋትን ይወክላል።ሶስት ማዕዘን ቅርፅ ያለው ኮምፖዚሽን የሰወችን ደረጃ መመደብ በጣም ጥቅም አለው ከፍተኛ ቦታ ያለውን ሰው ወደ ቀጭኑ የሶስት ማዕዘን ጫፍ በማድረግ ከፍ ያለ ደረጃውን ማሳየት ይቻላል። የዚህ ቅርፅ

ግልባጮ/ተቃራኒ ሲሆን ደግሞ ወይም የሶስት ማዕዘኑ ቀጭን ጫፍ ወደ ታች ከተገለበጠ የማዕዘኑ ጫፍ ላይ ያለው ሰው የተጨቆነ ወይም የበታች የመሳሰሉትን ስሜቶች ይሰጣል።

 በተመልካች የእይታ እንቅስቃሴ ክብ ሲፈጥር የተመልካች ትኩረት በክቡ ወስጥ ስለሚሆን አቱኩሮቱን በዚህ ክልል ውስጥ ብቻ እንዲሆን ያደረገዋል።

 የተመልካች የእይታ እንቅስቃሴ መስቀለኛ ቅርፅ ከሆነ ደግሞ የአንድነትና የሃያልነት ስሜትን ይፈጥራል። መስቀልኛ ቅርፅ በብዙወች አእምሮ ሃያልነትን ስለሚወክል በተገቢው ቦታ ከገባ በጣም ወጤታማ ነው። መስቀለኛ የሆነው ቅርፅ ከስክሪኑ መሃል በትንሹ ራቅ ሊል ይችላል። ነገር ግን በዋናነት ይህን ቅርፅ የምስሉ አንደኛው ጎን ብቻ እንዲገኝ ምድረግ ሃይልንና አንድነትን የማሳየት አቅሙ ደካማ ይሆናል።

 የተመልካች የእይታ እንቅስቃሴ " L" የሚመስል ቅርፅ ከፈጠረ ኢመደበኛነትን ያመለክታል። ይህ የኮምፖዚሽን ቅርፅ የመሬት አቀማመጥን፣ የእውቂያ ቀረፃን ለማድረግ ጠቃሚ ነው። ይህም የሚሆነው የቅርፁ በታችኛው አግዳሚ መሰረት በጥላ አማካኝነት በምስሉ ላይ ወደ ጎን የሚታይ ቅርፅ ሲፈጥር ነው። ብቻውን ቋሚ የሆነ ነገር ካለበት ወለል ወይም መሬት ላይ በመሆን "L" ቅርፅ ሊፈጥር ይችላል። ይህ ቅርፅ ባለው የታችኛው አግዳሚ መሰረት አማካኝነት ፀጥታን፤ ወደ ላይ ቀጥ ባለው ቅርፅ ደግሞ ክብርን ማሳየት ይቻላል። ይህ የኮምፖዚሽን ቅርፅ ውጤታማ የሚሆነው ወደ ላይ ቀጥ ያለው ነገር ወይም ቅርፅ በምስሉ አንድ ሶስተኛ ላይ በግራ ወይም በቀኝ በኩል ሊሆን ይችላል ሲቀመጥ

2.4.5 መጠነ ቁስ

መጠነ ቁስ በኮምፖዚሽን የአንድ ነገር፣ ቦታ፣ ምስል ወይም ሰዎች ከእነዚህ አንዱ ወይም ሁሉም ሊሆን ይቻላል በምስሉ ውስጥ ያላቸው የክብደት መጠን ነው። መጠነ ቁስ አንድ ብቻ ሊሆን ይችላል ለምሳሌ እንደ ትልቅ የዉሃ አካል፣ የተራራ ጫፍ፣ መርከብ፣ አውሮፕላን ወይም ደግሞ የብዙ ነገሮች ስብስብ ሆኖ በአንድ ምስል ኮምፖዚሽን ውስጥ ሊገኝ ይችላል። በመጠነ ቁሱ አማካኝነት ትኩረት ለመያዝ ከተፈለገ በምስሉ ላይ ያለዉን የምስል ክብደት መጠን ማየት ያስፈልጋል። ይህንም ለማድረግ መጠነ ቁሱን አቀማመጥ በመነጠል፣ አንድ በማድረግ፣ ንፅፅራዊ ልዩነት በመፍጠር፣ በመጠን፣ ባለው መረጋጋት፣ አንድ ላይ

በማጣበቅ እነዚህን በማድረግ የተፈለገዉን የተመልካች ትኩረት ማግኘት ይቻላል። /ጆሴፍ ቪ.ማሴሊ፣ The 5 c's of cinematography፡ 204-205/

 አንድን መጠነ ቁስ ለብቻው በመነጠልና ከሱ ጀርባ/background/ ካለው ነገር ስር ልዩነት በመፍጠርና መብራትና ቀለም በመጠቀም ጠንካራ ማድረግ ይቻላል። ይህን በማድረግም መጠነቁሱን ከጀርባው/background/ በቀላሉ ለመለየት ያስችላል።

 መብራት የበራበት መጠነቁስ ካልበራበት በግልፅና በቀላሉ ተለይቶ መታየት ይችላል። ይህ ደግሞ ትኩረት በቀላሉ መብራት የበራበት ላይ እንዲሆንና ነገሮችን ከጀርባው/background/ በቀላሉ ለመለየት ይረዳል።

 የአንድ መጠነቁስ መጠን ከሌሎች ትንንሽ መጠነቁሶች አንጻር ሲታይ ትልቅ ከሆነ በምስሉ ዉስጥ የበላይ ሆኖ ይታያል። ይህ ማለት ደግሞ የተመልካችን ትኩረት በቀላሉ መሳብ ይችላል ማለት ነው።

 በከባድ መሰረት ላይ የተቀመጠ አንድ መጠነቁስ በቀላሉ ትኩረትን መሳብ ይችላል።

 የብርሃን ውጤቶችን በመጠቀም በተለይ የመጠነቁሱ ጀርባ ጨለም ያለ ከሆነ ልዩነትን በመፍጠር በቀላሉ የበላይ እንዲሆን ማድረግ ይቻላል። ለምሳሌ ጫካ ሲቃጠል፣ በምሽት የሚታዩ ርችቶች፣ በጨለማ ክፍል ውስጥ የሚገቡ የፀሃይ ብርሃን ጨረሮች ወዘተ.

 የመጠነቁስን ቀለም በመወሰን፣ ብዙ ጊዜ በጣም ደማቅ ቀለማትን በመጠቀም በቀላሉ የበላይ እንዲሆን ወይም የተመልካችን ትኩረት እንዲያገኝ ማድረግ ይቻላል።

2.4.6 እንቅስቃሴ

በኮምፖዚሽን እንቅስቃሴ ማለት የተመልካቹን አይን በተዕይንቱ ውስጥ ከአንድ ነጥብ ወደ ሌላ ነጥብ ሲንቀሳቀስና ወይም አንድን ድርጊት ሲከተል ማለት ነው። በዚህ መንገድ የሚፈጠሩ እንቅስቃሴዎች የተለያየ ትርጉም አላቸው። /ጆሴፍ ቪ.ማሴሊ፣ The 5 c's of cinematography፡ 205-207/

 ጎንዮሽ የሆነ እንቅስቃሴ ጉዞንና ርቀትን ይገልፃል። ከግራ ወደቀኝ የሚደረግን እንቅስቃሴን ለመከተል ቀላልና ተፈጥሮአዊ ነው። ምክንያቱም አእምሯችን ስናነብ ከግራ ወደ ቀኝ መንቀሳቅቀስና ማንበብ

ስለለመደ ነው።ከቀኝ ወደ ግራ ሲሆን ግን ጠንከር ይላል። ይህን እንቅስቃሴ ጠንከር ያለ ሃሳብንና ድራማዊ ቅራኔን ለማሳየት ሲፈለግ መጠቀም ይቻላል። ለምሳሌ አቀንቃኝ ገፀ ባህሪ ወደ ፀረ አቀንቃኝ ሲሄድ።

- ከታች ወደ ላይ የሚደረግ እንቅስቃሴ ደግሞ የተስፋ፣ የሃሴት፣ የእድገት፣ የነፃነት ስሞእቶችን ለማጋባት ይረዳል።

- ከላይ ወደ ታች የሚደረግ እንቅስቃሴ ደግሞ ክብደትን፣ አደጋን፣ ክፉ ነገርን፣ የማይቀር ሞትን ወይም መፈራረስን ይወክላል።

- ሰያፍ የሆኑ እንቅስቃሴዎች ተቃራኒ ሃይሎችን፣ ጭንቀትን፣ ውጥረትን፣ ሃይልን በሃይል መሰናክሎችን ማለፍን ይወክላል። በትዕይንት ውስጥ ከታች ግራ ወደ ላይ ቀኝ በሆነ ሰያፍ እንቅስቃሴ ውስጥ ወደ ላይ በሰያፍ የሚወጣን እንቅስቃሴ ለማሳየት ጥቅም ላይ መዋል አለበት። በሰያፍ ወደ ታች የሚወርድን ነገር ለማሳየት ከስክሪኑ ከላይ ግራ በመንሳት ወደ ታችቅኝ ሰያፍ በሆነ እንቅስቃሴ ነው መታየት ያለበት። ለምሳሌ እቃ ሲወድቅ

- ሰያፍ ዚግዛግ እንቅስቃሴ እንደ ብልጭታ፣ ከፍተኛ ፍጥነትንና አደጋን ለማሳየት ይረዳል። የተቋረጡ ሰያፍ መስመሮች ተቃራኒ ያይላትን ይወክላሉ።

- የታጠፈ/የሚተጣጠፉ እንቅስቃሴ ፍርሃትን ያጋባል። ክብ የሆነ እንቅስቃሴ ደግሞ ደስተናነትን ይወክላል።

- ግራና ቀኝ የሚወዛወዝ እንቅስቃሴ አንድ አይነት ነገርንና የማይቆም ነገርን ለማሳየት ይጠቅማል።

- ከመሃል ወደ ዙሪያው የሚሰራጭ እንቅስቃሴ ሽብርን ማንኛዉንም ከአንድ ማዕከላዊ ነገር ወደ ብዙ የሚሰራጭ ነገርን ለማሳየት ይጠቅማል።

- ወደ ተመልካች የሚደረግ እንቅስቃሴ የተመልካችን የማየት ፍላጎት ይጨምራል እየራቀ ከሆነ ደግሞ የማየት ፍላጎቱ እየቀንሰ ይመጣል።

2.5 የኮምፖዚሽን መርሆች

እነዚህ የኮምፖዚሽን መርሆች በምስል ዉስጥ ተመልካች ከየት ቀጥሎ የቱን ማየት እንዳለበት፣ ትኩረቱ ምን ላይ መሆን እንዳለበትና ከታሪኩን ስሜት የሚገልጽ ኮምፖዚሽን ጥቅም ላይ ለማዋል የሚጠቅሙ ናቸው። እነዚህን ደንቦች በተገቢው ቦታ በመጠቀም የሚተላለፈዉን መልዕክት ማገዝና ማጉላት ይቻላል።

2.5.1 ሚዛን

በትዕይንት ውስጥ ያለ አንድ ነገር በምስሉ ውስጥ የሚገኝ የራሱ የሆነ ክብደት አለው። ይህ የክብደት መጠን የሚወሰነው የሚታየው ነገር ባለው መጠን፣ ቅርፅ፣ እንቅስቃሴ፣ አቅጣጫ፣ ንፅፅራዊ ልዩነት ሌሎች በምስሉ ላይ ከሚታዩ ነግሮች አንፃርና እሱ በምስሉ ወስጥ ከተቀመጠበት ቦታ አንጻር ነው። አንድ የቆመ ነገር ግዙፍ አካል በአንደኛው የምስሉ ጎን ብቻ ካለ በሌላኛው ጎኑ ሌላ የሚንቀሳቅሥ ትንሽ ነገር በመጨምር ሚዛን መፍጠርይቻላል። /ጆሴፍ ቪ.ማሴሊ፣ The 5 c's of cinematography፡ 208/

የአንድ የኮምፖዚሽን አካል ክብደት ምስሉ ላይ በተቀመጠበት ቦታ ይወሰናል። የሚታየው አካል ለምስሉ መሃል አካባቢ የቀረበ ከሆነ ጎን ላይ ከሚገኘው አካል ያነሰ ነው። ስለዚህ ቀለል ያለ ክብደት ያላቸው ነገሮች ከመሃል መራቅ አለባቸው፤ ከባድ ክብደት ያላቸው ነገሮች ደግሞ ሚዛን ለመፍጠር ሲባል ወደ መሃል መቅረብ አለባቸው።የሚከተሉት የኮምፖዚሽን ክብደት ተፅዕኖዎች በአንድ ምስል ውስጥ ሚዛን ለመፍጠር የሚጠቅሙ ነጥቦች ናቸው።

 የሚንቀሳቀስ አካል በምስል ወስጥ ከማይንቀሳቀስ አካል ጋር ሲነፃፀር ከበድ ያለ ነው። ይህ ተግባራዊ የሚሆነው በመጠን ልዩነት ያላቸው ነገሮች ሲኖሩ ነው። በአንፃራዊነት ትንሽ እንቅስቃሴ የሚያደርግ አካል በተለይ ፈካ ያለ ብርሃን ካለው፣ ደማቅ ቀለም ካለው፣ ከጀርባው/background/ ሰፊ ልዩነት ካለው ከግዙፍ የማይንቀሳቀስ ወይም ቋሚ አካል ጋር ሲታይ የተሻለ ትኩረት ይሰጣል።

 ወደ ካሜራው እየቀረበ ያለ አካል ትልቅ እየሆነ ስለሚሄድ እየራቀ ከሚሄደው ክብደት አለው። ስለዚህ በምስሉ ዉስጥ እንዲጎላና እንዲገዝፍ የተፈለገው አካል ወደ ካሜራው ማቅረብ እየአነሰና ትንሽ ደካማ መስሎ እንዲታይ የተፈገን አካል ደግሞ ከካሜራው በማራቅ መቅረጽ ይቻላል ማለት ነው።

 ከምስሉ ከላይ በኩል የሚታየው አካል ከታች ከሚገኘው ክብደት አለው። ምክንያቱም ሁል ጊዜ ከላይ ያለ ነገር ከታች ካለ ነገር አንፃር ሲታይ ከባድ ሆኖ ስለሚታይ ነው። በምስሉ ዉስጥ ከፍ ያለ ቦታ እንዲኖረው የተፈለገን አካል ከላይ ማድረግና በምስሉ ዉስጥ ደግሞ አናሳ ደረጃ ያለውን አካል ከታች በማድረግ መቅረጽ ይቻላል።

 አብዛኛው ተመልካች ወዲያዉኑ አይኑ የሚያርፈው ከግራ ወደ ቀኝ አቅጣጫ ስለሆነ በግራ በኩል ያለው ምስል ክብደት አለው ከቀኝ ጎኑ ጋር ሲነፃፀር።

 ጥቅጥቅ ብለው ወይም በጣም ተጠጋግተው ከተቀመጡ ነገሮች ይልቅ ለብቻው ተነጥሎ የሚቀመጥ አካል የተሻለ ክብደት አለው። ይህን አቀማመጥ በመብራት፣ በቀለም ወይም በሌላ ነገር ሊፈጠር ይችላል። መሃል ላይ ከተቀመጠ ነገር ይልቅ ጎንና ጎን ላይ የተቀመጠ ነገር የትሻለ ክብደት አለው።

 በማይንቀሳቀስ ትዕይንት ወስጥ ግዙፍ የሆነ አካል የተሻለ ክብደት አለው ምክንያቱም ምስሉ ላይ በአቀማመጥ ወይም በሌላ ምክንያት የበላይ ስለሚሆን ነው። ስለዚህ ይህ ግዙፍ ነገር ትኩረት እንዳይዝ ከተፈለገ ከሱ ጎን የሚቀሳቀስ ነገር ወይም ተመልካች ትኩረት እንዲያደርግበት የተፈለገዉን አካል እንዲንቀሳቀስ በማድረግ የሚፈለገዉን ትኩረት ማግኘት ይቻላል።

 ማዕከሉን መሰረት አድርጎ በጣም ተጠጋግቶ የተቀመጠ አካል ዝም ብሎ ከተጠጋጋ አካል የተሻለ ክብደት አለው። በምስል ውስት ትኩረት እንዲደረግበት በተፈለገ ተጠጋግተው በተቀመጡ ነገሮች ዉስጥ ማዕከሉን መሰረት አድርጎ በማስቀመጥ የሚፈለገዉን ትኩረት ማግኘት ይቻላል።

 ቋሚ የሆነ ቅርፅ ያለው አካል ሰያፍ ከሆነ አካል የተሻለ ክብደት አለው። ተመልካች ትኩረቱን እንዲያደርግበት የተፈለገ አካል ላይ ትኩረት እንዲያደርግ ሰያፍ ከማድረግ ይልቅ ቋሚ ማድረግ የሻል ትኩረትን ያስገኛል።

 ብርሃናማ አካል ብርሃን ካነሰው አካል የትሻለ ክብደት አለው ብርሃናማው አካል ለተመልካች ቅርብ ይመስላል። ብርሃን ያነሰው ደግሞ የራቀ ይመስላል። ስለዚህ ጠቆር ያለው ቦታ ብርሃን ካለው ሰፋ ያለ መሆን አለበት። ብርሃናማው ቦታ ከጨለማው ቦታ ሰፊ መስሎ ስለሚታይ የተሻለ ክብደት ይኖረዋል።

� ሞቃታማ እንደ ቀይ ያሉ ቀለሞች ከቀዝቃዛ እንደ ሰማያዊ ያሉ ቀለማት የተሻለ ክብደት አላቸው። ብርሃናማ ቀለማት ከደብዛዛ ቀለማት የተሻለ ክብደት አላቸው። የተለያዩ ቀለማት ባላቸው አካላት በሚታዩበት ምስልሎች ዉስጥ ተመልካች ትኩረት እንዲያደርግበት የተፈለገዉን አንድ አካል እነዚህን ሞቃት ቀለሞች በመጠቀም የሚፈለገዉን ትኩረት ማግኘት ይቻላል።

2.5.2 የማመዛዘን አይነቶች

2.5.2.1 .የተመጣጠነ ሚዛን

መደበኛ ወይም የተመጣጠነ ሚዛን የሚፈጠረው በሚታየው ምስል ሁለቱም ጎኖቹ የሚታዩ ነግሮች የተመጣጠነ ወይም እኩል ሲሆን ነው። የተመጣጠነ ሚዛን ያለው የምስል ቅንብር ሰላምን፣ ፀጥታንና እኩልነትን በማይንቀሳቀስ ትዕይንት ላይ ለማሠየት ይጠቅማል። ፍርድ ቤትና የሃይማኖት ቦታ ትዕይንቶች የተመጣጠነ ሚዛን ሊኖራቸው ይገባል። ምክንያቱም እነዚህ ትዕይንቶች የሚወከሉት ከላይ የተጠቀሱትን ስሜቶች ለማሳየት ስለሆነ ነው።በሁለት ሰወች ቀረጻ /two shot/ ቆመው ወይም ተቀምጠው ሊሆን ይችላል ትይዩ ሆነው በሚቀረፁበት ጊዜ የተመጣጠነ ሚዛን መኖር አለበት። እያንዳንዱ ገፀ ባህሪያት በምስሉ ወስጥ ያላቸው ድርሻ ጠቃሚ በመሆኑ ንግግራቸው፣ የፊት ስሜታቸው ወይም ሌላ ድርጊታቸው የተመልካችን ትኩረት ይስባል። ይህን የሁለት ሰወች ቀረፃ /two shot/ ያልተመጣጠነ ማድረግ የሚቻልበት ሁኔታ አለ። እንዲጎላ የተፈለገው ገፀ ባህሪ ላይ ፈካ ያለ መብራት በመጠቀም፣ የተሻለ የካሜራ አንግል በመጠቀም፣ ፈካ ያለ የልብስ ቀለም በመጠቀም፣ ከጀርባው/background/ ግራ የማያጋባ ወይም በተሻለ ሁኔታ እንዲለይ በማድረግ ማጉላት ይቻላል። /ጆሴፍ ቪ.ማሴሊ፣ The 5 c's of cinematography፥210/

2.5.2.2 ያልተመጣጠነ ሚዛን

የአንድ ምስል ሁለቱም ጎኖቹ ያልተመጣጠነ ሚዛን ካላቸው ኢመደበኛ ሚዛን ወይም ያልተመጣጠነ ሚዛን በምስሉ ውስጥ ይፈጠራል። ያልተመጣጠነ ሚዛን ብዙ ጊዜ ተግባራዊ የሚሆነው በቅርብ ቀረፃ /close up/ ወቅት አንድ ነገር ብቻ ምስሉን ሞልቶት ሲታይና ይህንም ምስል ከመሃል ፈቅ በማድረግና ገፀ ባህሪው በሚያይበት አቅጣጫ ቦታ በመተው ነው።

ያልተመጣጠነ የኮምፖዚሽን ሚዛን ለመፍጠር ቀላል የሚያደርገው ስለ ሚዛን መጫወቻ ጣውላ ማሰብ ነው። ይህም መጫወቻ አንደኛው ጎኑ ከአንደኛው ጎኑ ከባድ ነው። በምስል ውስጥ ከባድ ወይም ግዙፍ ሆኖ የሚታይ አካል የተመልካችን ቀዳሚ ትኩረት ይስባል።ይህን በምስል ውስጥ የሚታይ አካል ደግሞ ለማመዛዘን በተቃራኒ ጎኑ የሚመጣጠን ነገር መቀመጥ አለበት።

በምስል ወስጥ የሚታይ አንድን አነስተኛ መጠን ያለው አካል በተቀመጠበት ቦታ፣ በቅርፁ፣ ባለው የብርሃን መጠን፣ እንቅስቃሴ ወይም የቀለም መጠን በማካካስ ሚዛኑን ማሻሻል ይቻላል። በተቀንሳቃሽ ምስል ትዕይንት ወስጥ እንቅስቃሴ በቀላሉ የተመልካችን ትኩረት ስለሚስብ ትንንሽ ተንቀሳቃሽ አካሎች እንደ መኪና ከትልልቅ ከማይንቀሳቀሱ/ቋሚ አካሎች እንደ ህንፃ፣ ዛፎች ወይም ተራሮች የተሻለ ትኩረትን የመሳብ አቅም አላቸው። ስለዚህ በምስል ወስጥ የበላይ እንዲሆን የተፈለገውን ነገር ለመምረጥ አካላዊ መጠን ብቻ ሳይሆን እንቅስቃሴም ከፍተኛ ድርሻ አለው።በምስል ወስጥ የበላይ እንዲሆን የተፈለገው አካል ከሌላኛው አካል እኩል አግድም መስመር ላይ መቀመጥ የለባቸዉም። ይሉቁንም ትንሽ ዝቅ ወም ከፍ ማለት አለበት። በርግጥ ከፍ ማድረግ ተመራጭ ነው ምክንያቱም ክፍ

ማለት በምስል ወስጥ የተሻለ ትኩረትን ስለሚስብ ነው። ወይም ደግሞ ዝቅ ብሎ ከተቀመጠ የበላይነቱን ለማጉላት እሱ ላይ የተሻለ ብርሃን በመጠቀምና የሚቀመጥበትን ቦታ በመወሰን ወይም ሌላኛው አካል ወደ እሱ እንዲመለከት በማድረግ ማጉላት ይቻላል። በሚታየው ምስል ውስጥ ጥልቀት /depth/ እንዲፈጠር አድርጎ የሚቀመጥበትን ቦታ በመወሰን ከሌሎቹ ወደ ፊት በማስጠጋት ከፍ ያለ እንዲመስል ማድረግ ወይም ወደ ኋላ በማድረግ ከሌሎች ዝቅ ብሎ እንዲታይ ማድረግ ይቻላል።

በአንድ ምስል ወስጥ የሚታዩ አካላትን ጎደሎ በማድረግ ኢመደበኛ ሚዛን መፍጠር ይቻላል። በምስሉ ወስጥ ያሉ ጎደሎ ቀጥሮች በተለይ ሶስት ከሆነ አንዱ ለብቻ ቢቀመጥ የበላይነቱ ይጎላል። ጎደሎ ቀጥር ያላቸው አካላት በምስል ወስጥ እኩል ያልሆነ አቀማመጥ እንዲፈጠር ስለሚያስገድዱ ይህ ደግሞ የበላይ እንዲሆን የተፈለገውን አካል በምስሉ አንደኛው ጎን ወይም ከላይ ወይም ከታች በማስቀመጥ ጎነ ሶስት የሆነ የምስል ቅንብር መፍጠር ይቻላል። በዚህም የአካላቱን የበላይነት ቦታ በመቀያየር፤ ሌሎች ተቀምጠው ከሆነ እሱ እንዲቆም በማድረግ የበላይነትን መቀያየር ይቻላል።

2.5.3 ማቅለል

አንድ ውስብስብ ወይም ቅጥ ያጣ የምስል ኮምፖዚሽን ምንምንኳን ሁሉንም የጥሩ ምስል ቅንብር ህጎች ቀላል እንደሆነ የምስል ኮምፖዚሽን ወጤታማ አይሆንም። ማቅለል ማለት ባዶ ቦታ ማሳየት አይደለም። ቀላል የሆነ የምስል ቅንብር ማለት መስመር፣ ቅርፅን፣ መጠነቁስንና እንቅስቃሴን በአግባቡ በመጠቀም አንድ ብቻ የሆነ የዕይታ ትኩረት ያለው ነገር በካሜራ ማዕዘን፣ በሙብራት፣ በቀለም መጠን በመጠቀም፣ በማዋሃድ መፍጠር ማለት ነው። /ጆሴፍ ቪ.ማሴሊ፣ The 5 c's of cinematography፡ 242/

የጥሩ ኮምፖዚሽን ጣዕም የሚሆነው በምስሉ ውስጥ ያለ አንድ አካል ውጤታማነቱ ሳይጠፋ መወገድ ወይም አልመወገድ ነው። በምስል ወስጥ ያለ አንድ አካል ታሪኩን ለመናገር የማይረዳ ከሆነ የማይፈለግ የተመልካች ትኩረትን ይስባል። ቀላልየሆነ ኮምፖዚሽን ደግሞ ተመልካች የሚያየዉን ነገር በቀላሉ ሊገነዘበዉና ሊረዳው የሚችል

ሲሆን ነው። ተመልካች የምስሉን ትርጉም ለመረዳት ጠቅላላ ቦታዉን ሲፈልግ መዋል የለበትም። ይህ ደግሞ በተንቀሳቃሽ ምስል በጣም ጠቃሚ ነው። ምክንያቱም የድራማው ትዕይንት ለተወሰነ ጊዜ ታይቶ የሚጠፋ ስለሆነ ተመልካች ግራ ከተጋባ ደግሞ የማየት ፍላጎቱ ይሞትበታል።

2.5.4 የሲሶው ህግ /rule of the third/ የሲሶው ህግ አንድን ምስል በሁለት ቋሚ መስመሮችና በሁለት አግዳሚ መስመሮች የሚከፍሉ ሃሳባዊ መስመሮችን በማሰብ ምስሉን እኩል ዘጠኝ ቦታ መክፈል። በዚህም እነዚህ ሁለት አግዳሚና ቋሚ መስመሮች ሲቋረጡ የሚገናኙባቸው ቦታ ላይ የምናሳየዉን ነገር በማስቀመጥ ዉበትና የተሻለ

የተመልካች ትኩረትን እንዲያገኝ ማድረግ ይቻላል። እነዚህ መስመሮች የሚገናኙበት አራት ነጥቦች /golden mean/ ይባላሉ።/ኒኮላስ ቲ.ፕሮፈረስ፣Fundamentals ofdirecting፡5/

2.5.4.1 የግንባር ክፍል

አንድን ሰው የሚያሳይ አንድ ምስል የሰዉየው ራስ የተቀመጠበት ቦታ ጠቃሚ ነው። በሚቀረፀው ሰዉየ ጭንቅላትና በምስሉ የላይኛው የመጨረሻ ጠርዝ መካከል ያለው ቦታ ሄድ ሩም ይባላል። ይህም ተግባር ላይ የሚውለው በቅርብ ቀረፃውች /close up/ ወቅት ነው። ሄድሩም በጣም ሰፊ መሆን የለበትም ያለምንም

ማክንያት ከሆነ ሰፊ የሆነው ይህ ቦታ ባክኗል ማለት ነው። /Roy Thompson Christopher J.Bowen, Grammar of film shots,25/

2.5.4.2 የእይታ ክፍል

አንድን ሰው የሚያሳይ ምስል ውስጥ ሰዉየው ወደሚያይበት አቅጣጫ ያለውን ቦታ ባዶ ማድረግ ወይም ሰፋ ማድረግ ማለት ነው። በዚህም የሰዉየው ቦታ የምስሉ አንደኛው ጎን ብቻ ይሆናል ማለት ነው። /Roy Thompson Christopher J.Bowen, Grammar of film shots,28/

2.5.4.3 ጥልቀት

በኮምፖዚሽን ውስጥ በምስሉ ወስጥ የሚታዩ ነገሮችን ከካሜራው በእኩል ርቀት ከመደርደር ይልቅ ጥልቀት መፍጠር የተሻለ ነው። ጥልቀት ማለት ዝርግ በሆነው ሁለትዮሽ /2D/ እይታ ባለው ስክሪን ላይ የሶስትዮሽ እይታ /3D/ የሚመስል እይታን መፍጠር ማለት ነው። ለምሳሌ ተዋንያንን በተለያዩ ቦታ እንዲደራረቡና ወደ ፊትና ወደ ኋላ በማስቀመጥ ጥልቀትን መፍጠር ይቻላል። ተዋንያንና ካሜራውን ወደ ፊትና ወደኋላ ማንቀሳቀስ፤ የሚታየዉ ምስል በመካከል ርቀት ላይ እንዲገኝ ከካሜራው ፊት ለፊት የሆነ ነገር በማስቀመጥና በመቅረጽ ሊቀረጽ የተፈለገውን ምስል መቅረጽ፤ የካሜራውን አቀማመጥ ከሚቀረጸው ትዕይንት፣ ተዋናይ፣ ድርጊት በመካከል ርቀት ለማስቀመጥ ተዋናዮችና ሌሎች አካላት በቀረፃ ወቅት የጎንም የፊትለፊት እይታዉም ለዕይታ ግልፅ መሆን መቻል አለበት።አንደኛው ላይ ብቻ ማለትም የጎኑ ወይ የፊትለፊቱ ላይ ብቻ ትኩረት ሳይደረግ ሁለቱም በትክክል መታየታቸዉን ማረጋገጥ ያስፈልጋል። የካሜራ አንግልንና ኮምፖዚሽንን በማቀናጀት ገፀ ባህሪው አካባቢው ላይ ካሉ ነገሮች ጋር ያለዉን ዝምድና ማሳየት ይቻላል። /Blain Brown, Cinematography theory and practice, 34/

ጥልቀት እንዳይፈጠር ሊያግዱ የሚችሉ ነገሮችን መታገል ያስፈጋል ምክንያቱም በመብራት፣ የካሜራዉን ትኩረት ውስጥና ውጭ /focuse/defocuse/ በማድረግና በተወሰኑ ቦታወች ድርጊቱ እንዲከናወን በማድረግ ጥልቀትን

መፍጠር ስለሚቻል። ዝርግና ጠፍጣፋ የሆኑ አንግሎች፣ መብራቶችን፣ ተዋናዮችንና እቃውችን ቀጥ ባለ መስመር ላይ መቀመጥ የለባቸውም። እነዚህንም ነገሮች የካሜራውን አንግል በመቀያየር ጥልቀት መፍጠር ይቻላል።

2.6 የዕይታ አንፃር

የዕይታ አንፃር ማለት አንድን ነገር ለመቅረፅ ካሜራው ይህን ነገር የሚያይበት መንገድ ማለት ነው። የተመልካችን የመረዳት ችሎታ ለመጨመር አንድን ትዕይንት ሊያይበት የሚችልባቸውን መንገዶች መገንዘብ ተገቢ ነው። ለዚህም ደግሞ የሚከተሉትን ጥያቄወች መመለስ ተገቢ ነው። /Joseh M.Boggs, Dennis W.Petrie, The art of watching films, 126/

 ከምን ቦታና በምን አይነት እይታ ነው ካሜራው ድርጊቱን የሚያየው?

 ካሜራው ትዕይንቱን የሚያይበት የተለየ መንገድ በተመልካች ላይ የሚፈጥረው ተፅዕኖ ምንድን ነው?

 የዕይታ አንፃር በመቀያየሩ የተመልካች የስሜት ምላሽ ላይ የሚፈጥረ ተፅዕኖ ምንድን ነው?

በድራማ ወስጥ አንድ አይነት ወጥ የሆነ የዕይታ አንፃር አሰልቺ ይሆናል። ስለዚህ ተመልካች የተለያዩ የእይታ አንፃሮችን ሊያይ ይገባል።በድራማ ወስጥ አራት አይነት የእይታ አንጻሮች አሉ።

2.6.1 ገለልተኛ የእይታ አንፃር

በዚህ የእይታ አንፃር ተመልካቹ አንድን ድርጊት ያለምንም ተሳትፎ በመስኮት በኩል እየተመለከተ እንደሆነ ሲታሰብ ነው። ይህም የእይታ አንፃር ያለምንም የካሜራ እንቅስቃሴ የሚከናወነው ድርጊት ላይ በማተኮር ይቀጥላል። በዚህ ጊዜ ተፈጥሯዊ፣ መደበኛና ቀጥተኛ የሆኑ የካሜራ አንግሎችን መጠቀም ተገቢ ነው። ብዚህ የእይታ አንፃር ካሜራው ድርጊቶች ላይ አስተያየት አይሰጥም አይተረጉማቸውም ዝም ብሎ እንዳለ ነው የሚቀርፃቸው። ነገር ግን ይህን የእይታ አንፃር አብዝቶ መጠቀም የተመልካች ፍላጎት ላይ አሉታዊ ተፅዕኖ ይፈጥራል። ምክንያቱም ተመልካች በዚህ የዕይታ አንጻር ነገሮችን የሚያየው ከርቀት ነው በዚህም ሌሎች በቅርበት መታየት ያለባቸው የተዋንያን ስሜቶችና ሌሎች ነገሮች በቅርበት ለተመልካች አይደርሱም።

2.6.2 ተሳታፊ የእይታ አንፃር

ይሄኛው የእይታ አንፃር ደግሞ ተመልካች በሚመለከተው ድርጊት ዉስጥ ተሳታፊ እንዲሆን በማድረግ የገፀ ባህሪውን ስሜት እንዲጋራ የሚያደርግ ነው። የተለያዩ ቅደም ተከተሎችን ለማሳየት የካሜራዉን እንቅስቃሴ እንደ ዋና መሳሪያነት ይጠቀማል። በዚህ የእይታ አንፃር የአርትኦት ብቃትና ካሜራው ለሚከናወነው ድርጊት ያለው ቅርበት ወሳኝ ነው። በተሳታፊየእይታ አንፃር ተመልካቹ የድርጊቱ ተካፋይ በመሆኑ ለድርጊቱ ቅርብ ስለሚሆን ድርጊቱ ተፅዕኖ ስር እንዲወድቅ ያደርገዋል። በዚህ የእይታ አንጻር ገፀ ባህሪው የሚያየዉን ተመልካች እንዲያይና እንደ ገፀ ባህሪው እንዲሰማው የሚያደርገው የካሜራው እንቅስቃሴ ነው።ገለልተኛ የዕይታ አንፃርን በድራማ ወስጥ ሙሉ ለሙሉ መተግበር አዳጋች ስለሆነ ገለልተኛንና ተሳታፊ የእይታ አንጻርን እያፈራረቁ በመጠቀም ግልጽ የሆነ መግባባትን መፍጠር ይቻላል። ለምሳሌ አንድ ገፀ ባህሪ በስክሪኑ ላይ የማይታይ ነገር ሲመለከት በገለልተኛ እይታ አንፃር ማሳየት፤በዚህም የተመልካች የማወቅ ፍላጎትና ጉጉት ይፈጥራል። በመቀጠልም ገፀ ባህሪው ባየበት የእይታ አቅጣጫ ቀረፃ /eye line shot/ በተሳታፊ እይታ አንፃር ይታያል።

2.6.3 ቀጥተኛ ያልሆነ ተሳታፊ የእይታ አንፃር

ቀጥተኛ ያልሆነ ተሳታፊ የእይታ አንፃር እንደ ተሳታፊ የእይታ ዓንፃር ተሳታፊ ባያደርግም ከገልለተኛ የእይታ አንፃር በጣም በማቅረብ ተመልካችን ለትዕይንቱ ድርጊት ቅርብ እንዲሆን ያደርጋል። ይህ የዕይታ አንፃር አንድ ድርጊት በሚታይበት ጊዜ ተመልካችን ተሳታፊ ለማድረግ በገፀ ባህሪው ዕይታ አንፃር ሳይሆን በተመልካች ዕይታ ብቻ የድርጊቱ ተሳታፊ ያደርጋል። ከርቀት ከተወሰደው ገለልተኛ ምስል ይልቅ በቅርብ የተወሰደ ህመም የሚነበብበት የተዋናይ ስሜት ቀጥተኛ ያልሆነ ተሳታፊ የእይታ አንፃር በተሻለ ሁኔታ ስሜቱን ማጋራት ይችላል።

2.6.4 የአዘጋጁ ትርጉማዊ የእይታ አንጻር

በዚህ የእይታ አንፃር አዘጋጁ በድራማ ውስጥ የምናየዉን ነገር ብቻ ሳይሆን ትዕይንቱን የምናይበት መንገድም ይወስናል። ይህ የዕይታ አንፃር አዘጋጁ ትዕይንቱን ከአንድ ከተለየ አንግል በመውሰድ፣ በዝግታ ወይም በፈጣን እንቅስቃሴ /slow/fast motion/ በመቅረፅና በመሳሰሉት ዘዴዎች በመጠቀም ተመልካች በሚያየው ምስል የተለየ አመለካከት ወይም ትርጉም ይኖረዋል።

2.6.5 ቅደም ተከተል

ኮንቲኒቲ ማለት አንድን ትዕይንት ሽፋን ለመስጠት ሲባል ከተለያየ በታና አቅጣጫ ሲቀረፅ ትዕይንቱና በዉስጡ ያሉ ድርጊቶች በተደጋጋሚ ሊወሰዱ ይችላሉ። በዚህም ጊዜ የአንድ ትዕይንት የተለያዩ ምስሎች ተመሳሳይ መሆን አለባቸው። የተለያዩ ኮንቲኒቲ አይነቶች አሉ። /Blain Brown, Cinematography theory and practice, 79/

2.6.5.1 የይዘት ኮንቲኒቲ

የይዘት ተከታታይነት ማለት በአንድ ትዕይንት የሚታዩ ነገሮች በጠቅላላ ተከታታይ መሆን ማለት ነው። ለምሳሌ ቁምሳጥን፣ የጸጉር አሰራር፣ ቁሶች፣ ተዋንያን፣ የትዕይንቱ ጀርባ /backround/፣ መኪና ወዘተ. አንዲት ገፀ ባህሪ ትዕይንቱን ጠቅላላ በሚሸፍን ቀረፃ /mastor shot/ ስትታይ ቀይ ባርኔጣ አድርጋ ከሆነ በቅርብ ቀረፃ ስትታይ ደግሞ የባርኔጣው ቀለም አረንጓዴ ከሆነ፣ ወይም አንድ ገፀ ባህሪ በቅርብ ቀረፃ ጊዜ የሚያጨሰው ሲጋራ ሊያልቅ ያለ ከነበረ ራቅ ወዳለ ቀረፃ ሲመጣ ደግሞ አዲስ የተጀመረ ከሆነ የይዘት ኮንቲኒቲ ችግር አለ ይባላል።

2.6.5.2 የአቀማመጥ ኮንቲኒቲ

ይህ የኮንቲኒቲ አይነት ብዙ ጊዜ የሚያያዘው ከገጸ ባህሪያቱ የመገልገያ ቁሶች አቀማመጥ ጋር ነው። ምንምንኳን ተዋናይ ቁሶችን ሲጠቀም ተመሳሳይ በሆነ መንገድ መጠቀም ያለበት ራሱ ተዋናዩ ቢሆንም ይህን ግን መቆጣጠር ያስፈልጋል። ለምሳሌ አንድ ሰው ብርጭቆ ጠረጴዛ ላይ ሲያስቀምጥ በማስተር ሾት ሲታይ በግራ በኩል ቢያስቀምጠው በመካከለኛ ቀረጻ ደግሞ በቀኝ ቢያደርገው የአቀማመጥ ተከታታይነት ችግር ተፈጠረ ማለት ነው።

2.6.5.3 የጊዜ ኮንቲኒቲ

የጊዜ ተከታታይነት ማለት በአንድ ትዕይንት ውስጥ ከአንዱ ቀረፃ ወደ ሌላ ቀረፃ ሲቀረፅ የሚከናወኑ ነገሮች ያላቸው የጊዜ ፍሰት ተዓማኒነት ማለት ነው። ለምሳሌ አንድ ገፀ ባህሪ በመንገድ ላይ እየሄደ በቅርብ ቀረጻ ቢታይና በሶስት ሴኮንድ ውስጥ ወደ ራቅ ወዳለ ቀረፃ ቢቀየርና አምስት ሜትር ርቆ ቢታይ ከእውነተኛው አለም እንቅስቃሴ ጋር ይጋጫል አሳማኝም አይሆንም። ነገር ግን አንድ ገፀ ባህሪ ከትዕይንት ወደ ትዕንት

በሚሄድበት ጊዜ ጠቃሚ የሚሆነው ሲነሳና ወደ ቀጣዩ ሲገባ ያለው ነገር ነው። ለምሳሌ ገፀ ባህሪው የሚሄደው መንገድ ረጅም ከሆነ መዝለል ተገቢነው።ይህም ጃምፕ ከት ይባላል። ይህንም ማድረግ የሚቻለው በአንደኛው ትዕይንት ከፍሬም ሲወጣ ከታየ በቀጣዩ ትዕይንት ወደ ፍሬም ሲገባ ማሳየት ነው

2.6.5.4 የእንቅስቃሴ /የስክሪን አቅጣጫ/ ኮንቲኒቲ

ይህ የኮንቲኒቲ አይነት ደግሞ በአንድ ትዕይንት ውስጥ አንድ ገፀ ባህሪ በስክሪኑ ከግራ ወደ ቀኝ ከወጣ በቀጣዩም ቀረጻ ከግራ ወደ ቀኝ ነው መግባት ያለበት። ይህ ካልሆነ ግን በተምልካች ላይ ግራ መጋባትን ይፈጥራል።የአቅጣጫ ስምምነት - አንድ ገፀ ባህሪ በባቡር፣ በአውሮፕላን፣ በመኪና ከአንድ ሃገር ወደ ሌላ ሃገር ጉዞ እያደረገ ከሆነ ካርታ ላይ ባለው የጉዞ አቅጣጫ መስረት ስክሪን ላይ ያለውም እንቅስቃሴ ተመሳሳይ መሆን አለበት።

2.6.5.5 180° ህግ

ይህ ህግ በአንድ ትዕይንት ውስጥ በሚታዩ ሰወች ወይም ሌላ ነገር በሚታይበት ጊዜ አጠገባቸው ካለ ነገር ያላቸው የቦታ ዝምድና ነው። እነዚህን ሰወች የሁለቱንም ሰዎች አናት እኩል ከፍሎ የሚያልፍ አንድ ሃሳባዊ መስመር በማሰብ ካሜራው በሁለቱም የትዕይንቱ ጎኖች ከመስመሩ አንደኛው ጎን ማለፍ የለበትም። ይህ መስመር ከታለፈ ግን በተመልካች ዘንድ ግራ ማጋባትን የፈጥራል ማለት ነው።

2.7. የካሜራ ማዕዘን

የካሜራ አንግል ማለት ካሜራው ከሚቀርፀው ነገር ንፃር የተቀመጠበት ቦታ ማለት ነው። ይህ የካሜራ አቀማመጥ ደግሞ ተመልካች ላይ የተለያየ ትርጉምና ስሜት

2.8 የተዛማጅ ጥናት ቅኝት

አጥኚው ለመስራት በተነሳበት ርዕሰ ጉዳይ ላይ የሚገናኙ ጥናታዊ ጽሑፍ ለማየት ሞክሯል።በዚህም መሠረት እየሩስ ቀለመወርቅ 2016 ዓ.ም በወልቂጤ ዩኒቨርስቲ በባችለር ኦፍ አርትስ ዲግሪ ማማያነት ያቀረበችው ጥናት"ማን ያዘዋል"የአማርኛ ፊልም ሲኒማ አቶ ግራፊ አንጻር ትንተና ነው ።አጥኚዋ ይህንን ጥናታዊ ጽሁፍ ያዋቀረችው በአራት ምዕራፍ ነው ምዕራፍ አንድ:- መግቢያ፤የጥናቱ ዳራ፤ የጥናቱ መነሻ ሃሳብ፤የጥናቱ አላማ፤የጥናቱ ጠቀሜታ፤የጥናቱ ወሰን፤ጥናቱ የሚያነሳቸው ጥያቄዎች እነዚህን በውስጡ

ያካተተ ነው።ምዕራፍ ሁለት:-ክለሳ ድርሰናት፤የሲኒማ አውቶግራፊ ምንነት፤የካሜራ ምንነት፤የመብራት ግብዓት ይይዛል።ምዕራፍ ሶስት:-የማን ያዘዋል ፊልም አጭር ታሪክ፤በማን ያዘዋል ፊልም ላይ የነበሩ የኮምፖዚሽን መርሆች፤የማን ያዘዋል ፊልም የካሜራ ማዕዘን፤የማን ያዘዋል ፊልም የመብራት አጠቃቀም የመሳሰሉትን ይዟል።ምዕራፍ አራት:-ማጠቃለያና የመፍትሄ ሐሳብ የሚቀርብበት ክፍል ነው።አጥኚዋ አምስት ቴክኒኮችን በማንሳት የምትተነትን ይሆናል።በዚህም መሠረት ከዚህ ጥናታዊ ጽሁፍ የሚያመሳስላቸው "ማን ያዘዋል"ፊልም ከሲኒማቶግራፊ አንጻር የተሰራ ሲሆን ድብብቆሽ ተከታታይ ድራማ ከሲኒማ ቶግራፊ አንፃር የተሰራ መሆኑን ጥናቱን ያመሳስለዋል።ከዚህ ጥናታዊ ጽሁፍ ጋር የሚለያያቸው "ማንያዘዋል" ፊልም በመሆኑ "ድብብቆሽ" ደግሞ ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ በመሆኑ የተለያዩ ዘውጎች መሆናቸው ነው ።

ምዕራፍ ሶስት

3. የመረጃ ትንተና

3.1 የ"ድብብቆሽ ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ አጭር መግለጫ

በናብ ፊልም ፕሮዳክሽን ተዘጋጅቶ የቀረበ ተከታታይ ድራማ ነው ።

ዳግማዊ፣ቢኒያም እና መታሰቢያ እጅግ የሚዋደዱና ሶስቱም አንድ መስሪያ ቤት የሚሰሩ ጓደኛሞች ናቸው። ከዚህም መሀል ዳግማዊና መታሰቢያ ከጓደኝነት አልፎ ለፍቅረኛነት ይፈልጋት ነበር።በመሐል ግን ፍቅሩን ሳይገልጽላት ዳግማዊ በስራ ምክንያት ወደ ውጭ ሃገር ይሄዳል ይሄዳል።እሱም እንደሄደ መታሰቢያ ከቢንያም ጋር የፍቅር ግንኙነት ትጀምራለች።ከአመታት ቆይታ በኋላ ዳግማዊ ወደ ኢትዮጵያ ይመለሳል። በዚህም ሰዓት መታሰቢያ ከቢኒያም ጋር የፍቅር ግንኙነት መጀመርዋን ለዳግማዊ ለመንገር በተደጋጋሚ ትሞክራለች ነገር ግን ትክክለኛ ጊዜ ታጣለች።በዚህ ሁኔታ ሲቀጥሉ ዳግማዊ ለመታሰቢያ እንደሚወዳትና ሊያገባት እንደሚፈልግ ይነግራታል እሷ ግን እሱን ማግባት እንደማትፈልግና ሌላ ጓደኛ እንዳላት ነግረዋለች። ዳግማዊ ማመን ያቅተውና ለቢኒያም አዲሱ ፍቅረኛውን እንዲሰለልለት ይጠይቃል።ቢኒያም ለጓደኛው ደፍሮ አዲሱ ፍቅረኛዋ እራሱ መሆኑን ለመንገር አቅቶት በድብቅ ፍቅሩን ይቀጥላል።ከብዙ ቆይታ በኋላ የመታሰቢያ ፍቅረኛ የራሱ ጓደኛ ቢኒያም መሆኑን ያውቃል ይህንንም እንደሰማ በንዴት ሄዶ ከቢንያም ጋር ይጣላል።በመሐል መታሰቢያ ትመጣና ከዳግማዊ አንድም ቀን ከጓደኝነት የዘለለ ስሜት እንደሌላት ቢንያምን በጣም እንደ ምታፈቅረው ትነግረዋለች።እስከ አሁንም ያልነገሩት የእሱን ስሜት ላለመጉዳት እንደሆነ ትነግረዋለች።ዳግማዊም ተሰናብቷቸው ወደ ውጭ ሀገር ይሄዳል።በዚህም ድራማ የምንረዳው ነገር ዛሬ ላይ ማድረግ ያለብን ነገር በሰዓቱ ካላደረግነው ዋጋ ሊያስከፍለን እንደሚችል እንገነዘባለን ከዚህም ፊልም እንደምናየው አንድን የሚወዳትን ሴት እንደሚወዳት በሰዓቱ ባለመናገሩ እንዳጣት ያሳየናል።

የድራማው ዘውግ - ኮሜዲ

የድራማው ደራሲ - አቤኔዘር ፍቃዱ እና ሚኪያስ ተሾመ

ሲኒማአውቶግራፈር- ቅዱስ ኤርምያስ

ዳይሬክተር - አቤኔዘር ፍቃዱ

ፕሮዲውሰር - መቅደላዊት ግርማ

ፕሮዳክሽን ማናጀር - አለማየሁ ድሪባ

ኤዲተር - ነብዩ ዘምዘም እና የአብስራ ደምሴ

ድምፅ - ሄኖክ ብርቅ የድራማው ተዋንያን - ዳግማዊ አባተ፣መታሰቢያ ታደሰ፣ቢኒያም አማን፣ፍቃዱ ከበደ፣ቅድስት ገብረስላሴ፣ቤተልሔም ኢሳያስና ሌሎችም ተሳትፈውበታል።

3.1.1.የ"ድብብቆሽ" ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ ኮምፖዚሽን

የድብብቆሽ ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ ኮምፖዚሽን በተዋናዮችና በቁሶች አቀማመጥና አደራደር አማካኝነት በምስል ውስጥ እንዲዋሀድ አድርጎ ማቅረብ ጥሩ ሆኖ ቀርቧል።በዚህም ተመልካች ትኩረት ማድረግ የተፈለገበትን ቤት ብቻ ትኩረት እንዲያደርግና ከፊትኛው ቀጥሎ የቱ ማየት እንዳለበት ለመጠቆም ተሞክሯል።እንዲሁም ምስሉ ብቻውን የሚናገርበትና የታሪኩን ሃሳብና ድባብ የሚያሳይ ኮምፖዚሽን የታየባቸው የድራማው ትዕይንቶች አሉ።

በድራማው 41:46 ደቂቃ ላይ የአዲስ አበባ መንገዶችና ህንፃዎቿ ራቅ ባለ ቀረፃ መጠን / extreme long shot/ ይታያል።በዚህም የድራማው ታሪክ የት ቦታ እንደሚከናወን ለማሳየት ይህ የእውቅያ ቀረፃ ጥቅም ላይ ውሏል።በዚህም ተመልካች የሚያየውን ታሪክ የት እንደሚከናወን እንዲገነዘብ አድርጎታል።

41:46 ደቂቃ እውቂያ ቀረፃ

4:15 ደቂቃ ላይ መታሰቢያና ቢኒያም ጓደኛቸው ዳግማዊን ሊቀበሉት ወደ አየር መንገድ ሲሄዱ መኪና ውስጥ ቢኒያም ለጓደኛው ከመታሰቢያ ጋር የፍቅር ግንኙነት መጀመራቸውን እንዴት አድርጎ እንደሚነግረው በጭንቀት እያሰበ በቅርብ ቀረፃ መጠን እየታየ የቁልፍ መብራትን አጉልቶ በመጠቀም የተመልካች ትኩረት ቢኒያም ላይ ብቻ እንዲሆን አድርጎ በእስክሪኑ ላይ የነበረውን ክብደት ያሳያል ።

4:15 ደቂቃ በቅርብ ቀረፃ መጠን

በድራማው 6፡35 ደቂቃ ላይ መታሰቢያና ቢኒያም ጓደኛቸው ዳግማዊን ከውጭ ሀገር ሲመለስ ኤርፖርት ላይ መካከለኛ ርቀት ቀረፃ ላይ ዳግማዊ የሚገኘው በእስክሪኑ በስተግራ በኩል አንድ ሶስተኛ ቦታ ላይ ነው። በዚህም የሲሶ ህግ ሀሳባዊ መስመሮች ቢሰመርበት መስመሮቹ የሚገናኙባቸው ነጥቦች / golden mean/ዳግማዊ ላይ ይገኛሉ በዚህም ዋናው ገፀ ባህሪ ውድድር በማድረግና ትኩረት እንዲይዝ አድርጓል ምስሉም ለአይን እንዲስብ አድርጎታል ።

6:35 የሲሰው ህግ

በድራማው 6:45 ደቂቃ ላይ ዳግማዊና ቢኒያም ቆመው በቅርብ ቀረፃ ሆነው ስለ አዲሱ ስራ ሲወያዩ ይታያሉ።በዚህም ትዕይንት ያለው የካሜራ አቅጣጫ ዳግማዊ ከቢኒያም ትከሻ አንፃር በመካከለኛ ቅርብ ቀረፃ ዝቅ ብሎ አቅጣጫ ላይ ሆኖ ይታያል።በዚህም ዳግማዊ በዚ ትዕይንት ያለውን የበላይነት ለማጉላት ይህ የካሜራ አንግል ጥቅም ላይ ውሏል።

6:45 ደቂቃ ከፍ ያለ የካሜራ አቅጣጫ

በድራማው 7:59 ደቂቃ ላይ ፍቃዱ ከፊትለፊት ሆኖ ቅድስት ደሞ ከኋላው ተቀምጣ ፍቃዱ በስልክ ከሱቅ የተበደረውን ገንዘብ እንዲመልስ ባለሱቁ ሲነግረው በመካከለኛ ቀረፃ ይታያሉ።በዚህም ትዕይንት ከፍቃዱ ራቅ ብላ ከኋላው የተቀመጠችው ቅድስት ደብዘዝ ብላ/defocused/ሆና ትታያለች።በዚህም ቀረፃ ፍቃዱን አቅርቦና አጉልቶ በማሳየት ጥልቀትን መፍጠር ተችሏል።ይህም ጥልቀት ተመልካች በመካከለኛ ርቀት ላይ እንደሆነ እንዲያሰማው ይደረጋል።

7:59 ደቂቃ ጥልቀት

በድራማው 13:00 ደቂቃ ላይ ቢኒያም፣መታሰቢያና ዳግማዊ ቆመው ይታያሉ።አቋቋማቸውም መታሰቢያና ዳግማዊ ከጎንና ከጎን ሆነው ቢኒያም ደግሞ ከእነሱ መሀል ላይ ሆኖ በከፍታ ከሁለቱ ዝቅ ብሎ ይታያል። ይህም አቋቋም በተመልካች የእይታ እንቅስቃሴ ሶስት ማዕዘን የሆነ የእይታ እንቅስቃሴ እንዲፈጠር አድርጓል።የሶስት ማዕዘኑ መሰረት ወደ ላይ ሆኖ የማዕዘኑ ቀጭን ጫፍ ደግሞ ወደ ታች ሆኖ ቢኒያም ላይ ያመለክታል።መደበኛ የሆነው የሶስት ማዕዘን ቅርጽ የእይታ እንቅስቃሴ የሚሰጠው ስሜት የተረጋጋና ጠንካራ ስሜትን ይፈጥራል።በዚ ትዕይንት ደግሞ መሰረቱ ወደ ታች ተገልብጦ ይታያል ይህም ደግሞ የተጎዳ ሰውን ለማሳየት ይጠቅማል።በዚህም ምስል ላይም የማዕዘኑ መሰረትና ጫፍ ወደ ታች ወደ ቢኒያም ያመለክታል።በዚህም በውስጡ ያለውን አለመረጋጋትና ከፍተኛ ጫና ያለው ቢኒያም ላይ መሆኑን ለማሳየት ይህ የእይታ እንቅስቃሴ ጥቅም ላይ ውሏል ።

13:00 ደቂቃ የሶስት ማዕዘን ቅርጽ

በድራማው 17:19 ደቂቃ ላይ መታሰቢያ ለዳግማዊ አዲስ ፍቅረኛ እንዳላት ስትነግረው እሱም ማመን አቅቶት በድንጋጤ ሲመለከታት በመካከለኛ ቀረፃ ይታያል።በዚህም እሱ የሚታይበት የካሜራ ማዕዘን ዝቅ ያለ ነው።ይህም የሆነበት ምክንያት የዳግማዊን ድንጋጤ ለማሳየትና በሷ ፍቅር መሸነፉን ለማሳየት ታስቦ ነው።ይህም የሆነው በዚህ የካሜራ ማዕዘን የሚታይ ሰው ግዙፍ ሆኖ ስለሚታይ ነው።

17:19 ደቂቃ ዝቅ ያለ የካሜራ ማዕዘን

በድራማው 23:42 ደቂቃ ላይ ዳግማዊ ለመታሰቢያ ያቀረበላትን የፍቅር ጥያቄውን አለመቀበሏን እያሰበ ብቻውን አንገቱን አቀርቅሮ ክፍል ውስጥ ይታያል።በዚህም ምስል ላይ ጥቅም ላይ የዋለው የካሜራ አቅጣጫ አይነት ከፍ ያለ የካሜራ አቅጣጫ ነው።ይህ የሆነበት ምክንያት መታሰቢያ ላይ ያለው እምነት ጠፍቶ የተስፋ መቁረጥ ስሜቱን ለማሳየትና ለማጉላት ታስቦ ነው።ይህም ስሜት ተመልካች ላይ እንዲጋባ የሚያደርግ የካሜራ አቅጣጫ ጥቅም ላይ ውሏል።

23:42 ደቂቃ ከፍ ያለ የካሜራ አቅጣጫ

በድራማው 28:56 ደቂቃ የቢኒያምና የዳግማዊ መኖሪያ ቤታቸው ሳሎን ራቅ ባለ ቀረፃ ይታያል።በዚህ ምስል ምንም እንኳን በህይወታቸው ደስተኛ ባይሆንም የኑሮ ደረጃቸው ጥሩና የተሟላ መሆኑን ተመልካች እንዲረዳ ሆኖ ቀርቧል።

28:56 ደቂቃ ራቅ ያለ ቀረፃ

በድራማው 30:08 ደቂቃ ላይ ቢኒያም ስፖርት ሰርቶ ወደ ክፍሉ ሲገባ እራቅ ባለ ቀረጻ ይታያል።ይህም የካሜራ እንቅስቃሴ ጥቅም ላይ የዋለው ቢኒያም ከስፖርት እንደሚመለስና አለባበሱን ብቻ በማየት ተመልካች በቀላሉ እንዲረዳ በማሰብ ጭምር ነው።

30:08 ደቂቃ ራቅ ያለ ቀረፃ

በድራማው 40:57 ላይ 5 ሰዎች አንድ ላይ ይታያሉ።ነገር ግን መሃልና ኋላ ላይ ያለው ዳግማዊ ከሌሎች ከፍ ብሎ እንዲቀመጥና እይታቸው እሱ ላይ ብቻ እንዲሆን በማድረግ የተመልካችውን ትኩረት እሱ ላይ እንዲሆንና የትዕይንቱ የበላይ መሆኑን ለማሳየት ተሞክሯል።በዚህም ምስል ላይ ሦስት ማዕዘን የተመልካች

የእይታ እንቅስቃሴ ተፈጥሯል፡፡በዚህ ሶስት ማእዘን ጫፍ ላይ ያለው ደግሞ ዳግማዊ ነው፡፡ይህም ያለውን ከፍ ያለ በታና ድርሻ ለማሳየት ይህ የእይታ ቅርጽ ጥቅም ላይ ውሏል፡፡

40:57 ደቂቃ ሶስት ማእዘን እይታ ቅርፅ

በድራማው 49:73 ላይ መታሰቢያ ብቻዋን መኪና ውስጥ ቁጭ ብላ በመካከለኛ ቀረጻ በምትታይበት ጊዜ ከካሜራው ፊት ለፊት የግድግዳውና የመኪናው ቀለም ተመሳሳይ በማድረግ ተመልካች ትኩረቱን መታሰቢያ ላይ እንዲያደርግ ተደርጓል፡፡ይህም ተመልካች በመካከለኛ ርቀት ላይ እንደሆነ እንዲሰማው ያደርጋል፡፡

49:73 ደቂቃ መካከለኛ ቀረፃ

በድራማው 49:79 ደቂቃ ላይ መታሰቢያና ቢኒያም መኪና ውስጥ ሆነው በቅርብ ቀረጻ ይታያሉ፡፡በዚህም ቀረፃ በሚታዩበት ጊዜ ከጎኗ ያለውን የቢኒያምን ምስል በማደብዘዝ/defocused/ሆኖ ይታያል፡፡በተቃራኒው ደግሞ የመታሰቢያ ምስል በደንብ ጎልቶ እንዲታይና ተመልካች ትኩረቱን እሷ ላይ እንዲያደርግ ተደርጓል፡፡

ይህም የሆነበት ምክንያት መታሰቢያ ከቢንያም ጋር ስትሆን ያላትን ሰላምና መረጋጋት ያላትን የፍቅር ስሜት ለማሳየት ተችሏል።

49:79 ቅርብ ቀረፃ

በድራማው 53:66 ደቂቃ ላይ መታሰቢያ ዳግማዊና ቢኒያም በድርጅቱ ስኬት ደስተኛ ሆነው መጠጥ ቤት ላይ እየጠጡ ይታያሉ።በዚህም ምስልም የሚታየው የምስል ሚዛን አይነት መደበኛ/formal/ ሚዛን ነው። ይህም ጥቅም ላይ የዋለበት ምክንያት መታሰቢያ ዳግማዊና ቢኒያም በድርጅታቸው ስኬት እኩል ደስተኛ እንደሆኑ ለማሳየት ነው።

53:66 ደቂቃ መደበኛ በሆነ የምስል ሚዛን ላይ

3.1.2 የ"ድብብቆሽ" ድራማ ተከታታይነት

በድራማው ውስጥ አንድ ትዕይንት ከተለያዩ አቅጣጫዎችና የቀረጻ መጠን ለማሳየት ከተፈገው ነገር አንጻር በተደጋጋሚ ሊቀረጽ ይችላል። በእነዚህም ተደጋጋሚና ተያያዥ ቀረጻዎች ላይ የተዋናዮች እንቅስቃሴ፣ የቁሶች

አቀማመጥ ተከታታይ መሆን አለባቸው ይህ ካልሆነ ግን ተመልካች ግራ መጋባቱ የማይቀር ነው። በድድብብቆሽ ድራማ ዉስጥ የነዚህ ተደጋጋሚ ቀረጻዎች ተከታታይነትን ለመጠበቅና አንዱ ከሌላው ቀረጻ በእንቅስቃሴ፣ በይዘት፣ በጊዜ በአቀማመጥ ተከታታይ እንዲሆን ለማድረግ ተሞክሯል።

ከላይ እንደተጠቀሰው አብዛኞቹ ቀረጻዎች ተከታታይነት ያላቸው ቢሆኑም ተከታታይነት የጎደላቸው ቀረጻዎች አሉ።ለዚህም ማሳያ ሚሆነው በድራማው 23:29 ደቂቃ ላይ ቢኒያም መታሰቢያና ዳግማዊ ከአዲሱ ቅጥራቸው ጋር ስለ ስራ በሚወያዩበት ላይ የካሜራ አቅጣጫ ቢኒያምናመታሰቢያ ላይ የበራው መብራት ደብዳቤ ነበር።ነገር ግን ቀጥሎ በሚታየው ቀረጻ ማለትም 23:31 ደቂቃ ላይ ትይንት ላይ በራው መብራት መጠን ደማቅ ይሆናል።በዚህም የይዘት ተከታታይነት ሳይጠብቅ ቀርቷል።

23:29 ደቂቃ

23:31 ደቂቃ

3.1.3 የ"ድብብቆሽ" ድራማ የካሜራ ማዕዘን

በ “ድብብቆሽ” ድራማ ላይ የተለያዩ የካሜራ አቅጣጫወች እንደአስፈላጊነቱና ተመልካች ማየት አለበት ተብሎ ከታሰበው አቅጣጫ አንፃር ጥቅም ላይ ዉለዋል። በዚህም ድራማ ዉስጥ በብዛት የሰው አይን ዕይታ የካሜራ አቅጣጫ በብዛት ጥቅም ላይ ውሎ ይታያል። የድራማው አብዛኛው ክፍል ገፀ ባህሪያቶቹ ጭንቀት ላይ ሆነው ስለሚታዩ ከፍ ያለ የካሜራ አቅጣጫ በብዛት ጥቅም ላይ ዉሏል። ሌሎችም የካሜራ አቅጣጫ አይነቶች እንደአስፈላጊነታቸው ጥቅም ላይ ውለዋል።

በድራማው 6:45 ደቂቃ ላይ ዳግማዊና ቢኒያም ቆመው በቅርብ ቀረፃ ሆነው ስለ አዲሱ ስራ ሲወያዩ ይታያሉ።በዚህም ትዕይንት ያለው የካሜራ አቅጣጫ ዳግማዊ ከቢኒያም ትከሻ አንፃር በመካከለኛ ቅርብ ቀረፃ ዝቅ ብሎ አቅጣጫ ላይ ሆኖ ይታያል።በዚህም ዳግማዊ በዚ ትዕይንት ያለውን የበላይነት ለማጉላት ይህ የካሜራ አንግል ጥቅም ላይ ውሏል።

6:45 ደቂቃ ከፍ ያለ የካሜራ አቅጣጫ

በድራማው 23:42 ደቂቃ ላይ ዳግማዊ ለመታሰቢያ ያቀረበላትን የፍቅር ጥያቄውን አለመቀበሏን እያሰበ ብቻውን አንገቱን አቀርቅሮ ክፍል ውስጥ ይታያል።በዚህም ምስል ላይ ጥቅም ላይ የዋለው የካሜራ አቅጣጫ አይነት ከፍ ያለ የካሜራ አቅጣጫ ነው።ይህ የሆነበት ምክንያት መታሰቢያ ላይ ያለው እምነት ጠፍቶ የተስፋ መቁረጥ ስሜቱን ለማሳየትና ለማጉላት ታስቦ ነው።ይህም ስሜት ተመልካች ላይ እንዲጋባ የሚያደርግ የካሜራ አቅጣጫ ጥቅም ላይ ውሏል።

23:42 ደቂቃ ከፍ ያለ የካሜራ አቅጣጫ

በድራማው 17:07 ደቂቃ ላይ መታሰቢያ ለዳግማዊ አዲስ ፍቅረኛ እንዳላት ስትነግረው ይታያል ።በዚህም ትዕይንት ጥቅም ላይ የዋለው የካሜራ አቅጣጫ አይነት ከፍ ያለ የካሜራ አቅጣጫ ነው።ይህ የሆነበት ምክንያት ስትጨነቅበት የነበረን ጉዳይ አውጥታ በመናገርዋ የተሰማትን ሰላም እና እርጋታ ለማሳየት እንዲሁም የትዕይንቱ የበላይ መሆኗን ለማሳየት የካሜራ አቅጣጫው ጥቅም ላይ ውሏል።

17:07 ደቂቃ ከፍ ያለ የካሜራ አቅጣጫ

3.1.4 የ"ድብብቆሽ"ድራማ የቀረፃ መጠን

የቀረፃ መጠን ማለት አንድ ሊቀረጽ የተፈገው ነገር ከካሜራው ያለው ርቀት ማለት ነው። ሊቀረጽ የተፈለገው ነገር ከካሜራው ያለው ርቀት መቅረብና መራቅ የተለያዩ ስሜቶችን ያስተጋባል። በዚህ ድራማ ላይም የተለያዩ የቀረፃ መጠኖች ጥቅም ላይ ዉለዋል። በብዛት ጥቅም ላይ የዋሉትም የቀረፃ መጠን አይነቶች ቀረብ ያሉ የቀረፃ መጠን አይነቶች ናቸው። ይህም የሆነበት ምክንያት ድራማው በአብዛኛው ትዕይንቶቹ ዉስጥ መደባበቅ በመያዙና የገጸ ባህሪያቱንም ስሜት በቅርበት በመቅረጽ ለተመልካች እንዲጋባ በማሰብ ነው። ተመልካች እንድያይ የተፈገዉን ነገር መታየት ካለበት የምስል መጠን አንጻር ተቀርጸው ታይተዋል።

3.1.5 የ"ድብብቆሽ"ድራማ የካሜራ እንቅስቃሴ

የካሜራ እንቅስቃሴ ማለት አንድን ሊቀረፅ የተፈለግን ነገር አንድ ቦታ ሆኖ ከመቅረጽ ይልቅ ካሜራው እየተንቀሳቀሰ ሲቀርጽ ማለት ነው። እነዚህ የካሜራ እንቅስቃሴዎች ደግሞ እንደ እንቅስቃሴያቸው አይነት፣ አቅጣጫ፣ ፍጥነት የተለያዪ መልክቶችንና ስሜቶችን ያስተላልፋሉ። በዚህ ድራማ ውስጥም የተለያዩ

የካሜራ እንቅስቃሴወች ካለው ስሜትና ሊተላለፍ ከተፈገው መልዕክት አንፃር በተለያዩ በታወች ላይ ጥቅም ላይ ዉለዋል። በዚህም ገፀ ባህሪያቶቹ ላይ ያለውን ስሜት ተመልካች ላይ እንዲጋባ አድርጓል።

በድራማው 30:08 ደቂቃ ላይ ቢኒያም ስፖርት ሰርቶ ወደ ክፍሉ ሲገባ እራቅ ባለ ቀረጻ ከታች ወደ ላይ በሆነ እንቅስቃሴ ይቀርፀዋል ።ይህም የካሜራ እንቅስቃሴ ጥቅም ላይ የዋለው ቢኒያም ከስፖርት እንደሚመለስና አለባበሱን ብቻ በማየት ተመልካች በቀላሉ እንዲረዳ በማሰብ ጭምር ነው።

በድራማው 6:57 ደቂቃ ቢኒያምና መታሰቢያ ከተቀበሉት በኋላ አየር መንገድ ላይ ሆነው ዳግማዊ መታሰቢያን ስ አክፋት ቢኒያም ደግሞ በአግራሞት እያያቸው በትራኪንግ/tracking shot/ይከተለዋል። ይህም በእሱ እንቅስቃሴ መሰረት አብሮ ለመከተልና ያለውን ስሜት ለተመልካች ለማጋባት ጥቅም ላይ ውሏል።

በድራማው 28:48 ደቂቃ ቢኒያም መታሰቢያና ዳግማዊ ለአዲሱ የስራ ባልደረባቸው ግብዣ አድርገውለት ሆቴል ውስጥ በሚታዩበት ትእይንት የሆቴሉ አስተናጋጅ መጠጥ ይዞላቸው ወደ እነሱ ሲራመድ አብሮ በትራኪንግ ሹት/tracking shot/ይከተለዋል።ይህም ተመልካች በቀላሉ ግራ ሳይገባ አስተናጋጁ የሚያደርገውን እንቅስቃሴ መረዳት እንዲችል ጥቅም ላይ ውሏል።

በድራማው 40:57 ደቂቃ ላይ ቢኒያም መታሰቢያና ዳግማዊ ከአዲሱ የስራ ባልደረባቸው ጋር አንድ ጠረጴዛ ዙሪያ ተቀምጠው ራቅ ብሎ ከፍ ባለ የካሜራ አቅጣጫ ባለው ክሬን ቀረጻ ይታያሉ።ይህም ያለውን ሁኔታ ከላይ ለተመልካች በደንብ እንዲታይ ለማድረግ ነው።

3.1.6 የ"ድብብቆሽ"ድራማ የመብራት አጠቃቀም

መብራት አጠቃቀም ካሜራው ለሚቀርጸው ምስል ዉስጥ ለሚፈጠሩ የብርሃን እጥረቶች እንደመምሙያና ለተለያዩ ኢፌክቶች ሊጠቅም ይችላል። በዚህ ድራማ ዉስጥም የተለያዩ ስው ስራሽና የተፈጥሮ መብራቶች ለካሜራው እንደብርሃን ምንጭነት አገልግለዋል። የመብራት ኮንትራስት መጠኑን በመቀያየር እንደየስሜቶቹ በተለያዩ ትዕይንቶች ላይ ጥቅም ላይ ዉሏል። የተለያዩ የመብራት አጠቃቀም ዘዴዎች ከታሪኩ ድባብና ስሜት አንፃር ተግባር ላይ ዉለዋል።

በድራማው 06:06 ደቂቃ ላይ ዳግማዊ አየር መንገድ ላይ ሆኖ መታሰቢያን ሲጠብቃት ለእሷ ያለውን የፍቅር ስሜትና ደስተኛነት ለማሳየት ቀን ላይ የተፈጥሮ ፀሐይ ብርሃን ጥቅም ላይ ውሏል።በምስል ውስጥም ጓደኝነትና የደስተኝነት ስሜትን ለማሳየት ይጠቅማል።በዚህ ምክንያት የተፈጥሮ ብርሃን ጥቅም ላይ ውሏል።

06:06 ደቂቃ የመብራት አጠቃቀም

በድራማው 6:55 ደቂቃ ላይ ቢኒያም መታሰቢያና ዳግማዊ አየር መንገድ ላይ በሚታዩበት ትዕይንት ዳግማዊ መታሰቢያን በሚያቅፍበት ጊዜ የካሜራው አቅጣጫ ቢኒያም ላይ በማድረግ ቢኒያም ምስል ላይ ከፍተኛ የሆነ የፀሐይ ብርሃን ይታያል የካሜራው ግማሹ ክፍል ደግሞ ከሱ አጠገብ ባለው የዛፍ ጥላ ላይ ያርፋል።ይህም ከፍተኛ የብርሃን ኮንትራስት ያለው የብርሃን አጠቃቀም አንጠልጣይ ታሪኮችን ለማሳየት ይጠቅማል።በዚህም የተነሳ ለምስሉ ጥልቀትን ፈጥሯል።

06:55 ደቂቃ የመብራት አጠቃቀም

በድራማው 44:48 ደቂቃ ላይ የዳግማዊት የፍቅር ጥያቄ መታሰቢያ ባለ መቀበልዋ በቅጽበት ስሜቱ ሲረብሸው በሚታይበት ትእይን ከፍ ያለ የብርሃን ኮንትራስት(low key lighting) ብርሃን ላይ ውሏል። ይህም የዳግማዊ ስሜት መረበሽ እና ተመልካች ምን ሊፈጥር ነው የሚለውን ጉጉት ይበልጥ እንዲመጣ አድርጎታል።

44:48 ደቂቃ ከፍተኛ የሆነ የብርሃን ንፅፅር

በድራማው 51:84 ደቂቃ ላይ ቢኒያም መታሰቢያ ዳግማዊና አዲሱ የስራ ባልደረባቸው አብረው መጠጥ ቤት መጠጥ ሲጠጡ የተጠቀመው ዝቅ ያለ(high key light) ብርሃን ሲሆን እነሱንና ቤቱን በግልጽ ብርሃን ያሳያል።ይህም በመካከላቸው ያለውን ነፃነት፣ቤተሰባዊነትና መዋደድን ያሳያል።

51:84 ደቂቃ ዝቅተኛ የብርሃን ንፅፅር

በድራማው 38:98 ደቂቃ ላይ ቢኒያምና መታሰቢያ ቢሮ ውስጥ ቁጭ ብለው ከዳግማዊ ጋር በስራ ጉዳይ በሚወያዩበት ትእይንት ላይ የተጠቀሙት ብርሃን ለስላሳ ብርሃን ነው።ይህም በመካከላቸው ያለውን መዋደድ፣ጓደኝነታቸውንና የፍቅር ስሜታቸውን ያሳያል።

38:98 ደቂቃ የመብራት አጠቃቀም

በድራማው 23:29 ደቂቃ ላይ ቢኒያም መታሰቢያና ዳግማዊ ከአዲሱ ቅጥራቸው ጋር ስለ ስራ በሚወያዩበት ላይ የካሜራ አቅጣጫ ቢኒያምናመታሰቢያ ላይ የበራው መብራት ደብዛዛ ነበር።ነገር ግን ቀጥሎ በሚታየው ቀረጻ ማለትም 23:31 ደቂቃ ትይንት ላይ የበራው መብራት መጠን ደማቅ ይሆናል።በዚህም ለተመልካች ግራ የሚያጋባ ስሜትን ፈጥሯልይህም የሆነው የመሙያ መብራት በትክክል ባለመጠቀሙ የሁለቱ ገፀ-ባህርያቶች ግማሽ ፊት በአግባቡ እንዳይታይ ጥላ ተፈጥሮዋል ።

23:29 ደቂቃ

23:31 ደቂቃ

ምዕራፍ አራት

4 ማጠቃለያ እና የመፍትሄ ሐሳብ

4.1 ማጠቃለያ

ይህ ጥናታዊ ጽሁፍ “ድብብቆሽ"የተሰኘ ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ ላይ ከሲኒማቶግራፊ አላባዉያን አንፃር የሲኒማቶግራፊ ትንታኔ ተሰጥቶባቸዋል። በምዕራፍ ሁለት ስለ ሲኒማቶግራፊ ምንነት፣ አላባዉያን፣ አንድ ጥሩ የሚባል ሲኒማቶግራፊ ሊያሟላቸው የሚገቡ መርሆች፣ የካሜራ እንቅስቃሴዎችና መጠኖች፣ የመብራት አጠቃቀም፣ የምስል ኮምፖዚሽን ምንነትና ተመልካች ላይ ሊያስተላልፉት ከሚችሉት ስሜት እንዲሁም ዉጤታማ የሚሆኑባቸው መንገዶች ተዳሰዉበታል። በምዕራፍ ሶስት ደግሞ ከምዕራፍ ሁለት ጽንሰሃሳቦች በመነሳት በዚህ ድራማ ላይ ትንታኔ ተሰጥቶበታል። ከነዚህ ትንታኔዎች በመነሳት አጥኚው የጥናቱን ማጠቃለያ እንዲህ አስቀምጧል።

በ”ድብብቆሽ” ድራማ ዉስጥ ሲኒማቶግራፊው ድራማው ከያዛቸው ስሜቶች አንጻርና ተመልካች እንዲሰማው ከተፈለጉት ስሜቶች አንጻር ቀርቧል። ይህም ምዕራፍ ሁለት በተጠቀሱት የሲኒማቶግራፊ አላባዉያንን በመጠቀም ለማሳካት ተችሏል። በፊልሙ የሚከናወኑት አብዛኞቹ ድርጊቶች ልብ አንጠልጣይ ስለሆኑ እነዚህን የሚያግዙ የሲኒማቶግራፊ ቴክንኮች ጥቅም ላይ ዉለዋል። በድራማው ዉስጥ በጣም ቀስ ያለና የገፀ ባህሪዉን ስሜት የሚያጎላ የካሜራ እንቅስቃሴ ጥቅም ላይ ዉሏል። በገፀ ባህሪያቶቹ ዉስጥና አካባቢ ያለዉን የስሜት ሁኔታም ከፍተኛ የሆነ የመብራት ንፅፅር /low keylight/ በመጠቀም ተመልካች ያንኑ ስሜት እንዲሰማው ሆኖ ቀርቧል። እንዲሁም በድራማው አብዛኛው ክፍል ቀረብ ያሉ የቀረፃ መጠኖች በመቅረፅ የገፀ ባህሪያቶቹን የስሜት ሁኔታ በቅርበት በማሳየት ተመልካች ለሚታየው ስሜት ምላሽ እንዲሰጥ አድርጎታል። የገፀ ባህሪያትንና የቁሶችን አቀማመጥም በመወሰን በሚታየው ኮምፖዚሽን ብቻ የትዕይንቱን መልዕክት ለመግለጽም ተሞክሯል። በዚህ ድራማ ዉስጥ ጥቅም ላይ የዋሉ የሲኒማቶግራፊ ቴክኒኮች የታሪኩን ይዘትና ስሜቶች ለማጉላት ሞክሯል። በአጠቃላይ "ድብብቆሽ "ድራማ ላይ የተጠቀመው የሲኒማአውቶግራፊ ቴክኒኮች ተመልካች ላይ እንዲጋባ የተፈለገዉን ስሜት መፍጠር ተችሎዋል።

4.2 የመፍትሔ ሐሳብ

አጥኚው ይህን ጥናታው ፅሁፍ "ድብብቆሽ "ድራማ ከሲኒማአውቶግራፊ አንፃር በአግባቡ የተጠቀሙ ቢሆንም በድራማው ውስጥ የነበሩ አንዳንድ ጉድለቶች አሉ ስለሆነም ቢቀረፉ ብሎ ላነሳቸው ችግሮች እነዚህን የመፍትሄ ሐሳቦች አስቀምጧል።ከሲኒማአውቶግራፊ አንፃር አብዛኛው ድክመቶች እና ጉድለቶች በቂ እውቀት እንዲሁም ልምድ ያላቸው የዘርፉ ባለሙያዎች በስፋት ቢቀርብ፣እንዲሁም የገፀ-ባህርያቶቹን እያንዳንዱ ስሜታቸውን አጉልቶ ለማሳየት ይለቀቁ የነበሩ የመብራት ስርጭቶች ተመጣጣኝ ቢሆኑ እና መብራቶቹ በትክክል መቀመጥ ባለባቸው አንግል ቢቀመጡ ስህተቶች ይቀንሳል።እንዲሁም ሲኒማአውቶግራፈሩ ከደራሲው የመጣለትን ስራ እስክሪን ላይ በምስል ማቅረብ ስራው ስለሆነ የድራማ ታሪኮች እና ሐሳቦች ሲሰሩ ጥልቅ የሆነ እውቀት ቢደረግ ሲል የመፍትሔ ሐሳቦችን አቅርቦዋል።

ዋቢ መፅሐፍት

Blain Brown, Cinematography theory and practice, Focal press

Joseph V.Mascelli, The 5 c's of cinematography, Silman-James Press, Los Angles,

Joseh M.Boggs, Dennis W.Petrie, The art of watching films, McGraw Hill, Seventh edition, New York, 2008

Roy Thompson Christopher J.Bowen, Grammar of film shots, Focal press, 2009

Paul Wheeler, Practical cinematography, Focal press, second edition, 2005

Nicholas T.Proferes, Fundamentals of directing, Focal press, second edition, 2005 https://en.m.wikipedia.org

አባሪ

"ድብብቆሽ" ተከታታይ የቴሌቭዥን ድራማ